YELLOW KID

ESTUDIOS SOBRE [illegible]RIETA

NÚMERO 2

3,60 €

SANDMAN:
LA MATERIA
DE LOS SUEÑOS

ALEJANDRO
JODOROWSKY:
EL CHILENO
ECLÉCTICO

HISTORIA
DEL MANGA

LOS CÓMICS
EN ESPAÑA

ULTIMATE
SPIDER-MAN

ISSN 1578-4592

¿Cuáles son las mejores tiendas especializadas de España?

A continuación tenéis la lista. ¿Y por qué éstas, y no otras, son las mejores? Fácil: en ellas encontraréis a la venta las revistas **GIGAMESH** y **STALKER**.

ALBACETE		⇨ Librería Legend	Francisco Pizarro, 12	02004 Albacete	967-220529
ALICANTE	✓	⇨ Ateneo Comics	c/. Portugal, 33	03003 Alicante	96-5923040
BARCELONA		Antifaz Comics	Major de Gràcia, 205	08012 Barcelona	93-2378119
		⇨ Freaks	c/. Ali Bey, 10	08010 Barcelona	93-2658005
		Héroes Comics	Mariano Aguiló, 128	08005 Barcelona	93-2218674
	✓	⇨ Gigamesh	Rda. San Pedro, 53	08010 Barcelona	93-2466359
		⇨ Norma cómics	Paseo San Juan, 9	08010 Barcelona	93-2454526
	✓	⇨ Universal	Rda. Sant Antoni, 9	08011 Barcelona	93-4433268
BILBAO	✓	⇨ Joker	c/. Bertendona, 2	48008 Bilbao	94-4159127
		Librería Zin-co	Gregorio Revilla, 33	48010 Bilbao	94-4215546
CÁDIZ		Sopa de Letras	c/. Larga, 74	11510 Puerto Real	956-472817
GRANADA	✓	⇨ Flash Joven	c/. San Antonio, 48	18005 Granada	958-523231

10 ANIVERSARIO

C. R. G.

SAN SEBASTIÁN		Armageddon	Pza. M. Soroa, 2	20011 San Sebastián	943-462782
SANTANDER	✓	⇨ Capricho Comic	Antonio Mendoza, 1	39007Santander	942-231336
SEVILLA		Héroes y villanos	Bustos Tavera, 1 acc.	41003 Sevilla	954-500263
		Nostromo	Carlos Cañas. 24 acc.	41001 Sevilla	954-211818
VALENCIA		Gotham	c/. Sevilla, 9	46006 Valencia	96-3959716
	✓	⇨ Imágenes	Ruzafa, 14	45004 Valencia	96-3520573
		Futurama	Guillem de Castro, 53	46007 Valencia	96-3941982
		Krypton	Matías Perelló, 25	45005 Valencia	96-3956585
VALLADOLID		⇨ Castilla Comics	Arribas, 7	47002 Valladolid	983-300645
		Micrón	San Quintín, 8	47005 Valladolid	983-399608
VIGO		Kiosko Sousa	Avda. Castelao, 31	36209 Vigo	986-206850
VITORIA		⇨ Zuloa Irudia	Correría, 21	01001 Vitoria	945-261547
ZARAGOZA		⇨ Librería Saga	Sta. Teresa, 28	50006 Zaragoza	976-353104
		⇨ Taj Mahal	Juan Pablo Bonet, 16	50006 Zaragoza	976-379597
W.W.W.	✓	⇨ Dragonlibros	www.dragonlibros.com		
	✓	⇨ Miraguano	www.miraguano.com		

✓: Disponen también de numeros atrasados. ⇨: Libros Gigamesh también a la venta.

DISTRIBUCIONES DIRAC. C/. PERÚ, 160. 08025 BARCELONA. TEL. 93-3086300. FAX 93-3078192

YELLOW KID nº 2
ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA

Escaneo: ibabvlon5 - CRG
Edita Alejo Cuervo
Coordinador Rafael Marín
Colaboran en este número: Manuel Barrero, Manuel Bartual, Rodolfo Martínez, Javier Quintana, Antonio Rivas, M. Jónatan Rubio

Todos los artículos publicados son © de sus respectivos autores.
Todas las ilustraciones son © de sus respectivos propietarios.

Portada © 2001. Jesús Yugo

La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y no se compromete a mantener correspondencia sobre los originales recibidos.

Todos los envíos deben hacerse a: Revista *Yellow Kid*. Librería Gigamesh. C/ Ausiàs March. 26. desp. 44. 08010 Barcelona. www.gigamesh.com

Fotomecánica: Pacmer, S.A. C/ Alcolea 106. 08014 Barcelona.

Imprime: Aleu S.A. C/ Llull 48. 08005 Barcelona.

Distribuye: SD Distribuciones, S.L. C/ Támger. 76. 08018 Barcelona. Tel. 93 300 10 22. Fax 93 300 73 01

D.L.: B-41354-2001
ISSN: 1578-4592

Rodolfo Martínez 2 **La materia de los sueños**

Manuel Barrero 15 **Jodorowsky: El chileno ecléctico**

Rafael Marín 39 **Los cómics en España: El retiro del héroe**

Antonio Rivas 44 **Manga ancha: Breve historia del manga**

Javier Quintana 51 ***Ultimate Spider-Man*: ¿nuevo principio o el final del camino?**

M. Jónatan Rubio 58 **Liberty Meadows: la gran obra de Frank Cho**

Hogan's Alley

Durante mucho tiempo, quizá injustamente, la popularidad de los personajes de cómic se ha superpuesto a la de sus creadores. Para el público no especializado, nombres como Flash Gordon, El Capitán Trueno o Spider-Man no llevan asociada la autoría de sus andanzas, por lo que nombres como Alex Raymond, Víctor Mora o Steve Ditko son desconocidos para quien no esté ya dentro de la cultura de la historieta. Habría que remontarse a la etapa clásica del cómic de prensa norteamericano para que pudiera asociarse a creador con criatura: Little Nemo de Windsor McCay, Terry y los piratas de Milton Caniff o Príncipe Valiente de Hal Foster. Hoy hasta resulta asombroso encontrar algún recorte publicitario anunciando a bombo y platillo en los periódicos que nada menos que Alex Raymond iniciaba su nueva tira Rip Kirby o que Milton Caniff comenzaba las crónicas de Steve Canyon.

Desde hace aproximadamente una década, los autores de historieta han empezado a sacudirse la influencia de sus creaciones, haciéndose valer por sí mismos por encima del atractivo de sus personajes. Es una especie de movimiento reivindicativo que quizá tendría, en literatura, el referente de Sir Arthur Conan Doyle y sus deseos de labrarse un nombre fuera del corsé de Sherlock Holmes. Los dibujantes han tenido siempre más fácil ese deseo de potenciar su habilidad artística por encima del nombre de los personajes que sus pinceles interpretan. No olvidemos a Uderzo y su prodigioso camaleonismo de Michel Tanguy a Astérix, o a los cambios gráficos de Bill Sienkiewicz en la experimentación gráfica que lo lleva del Caballero Luna a Elektra Asesina.

Es el caso de dos de los guionistas a quienes dedicamos sendos estudios en este nuevo *Yellow Kid*: Alejandro Jodorowsky y Neil Gaiman. Por encima de sus personajes, está su visión personal de la historieta, su capacidad de tejedores de sueños. No puede ser casualidad que ambos entronquen su trabajo en los cómics con otros trabajos en la narrativa, el cine, la televisión o el teatro.

Y es así como debe ser: los tebeos no los hacen máquinas sabias, sino hombres y mujeres con historias y con vivencias. Es bueno que las fronteras de la creación no se restrinjan a un medio a veces tan ingrato como la historieta.

Rafael Marín

LA MATERIA DE LOS SUEÑOS

Rodolfo Martínez

Sun Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar, ignoraba si era Tzu que había soñado que era una mariposa, o si era una mariposa y estaba soñando que era Tzu.

SUN TZU (*CIRCA* 300 A. DE C.)

LA INVASIÓN BRITÁNICA

Se suele decir que una cosa lleva a la otra. Así, para hablar del *Sandman* de Neil Gaiman hemos de hablar primero de *La Cosa del Pantano* de Alan Moore. O quizá, yéndonos algo más lejos, podríamos hablar de un muchachito de Liverpool de aspecto angelical llamado Clive Barker que, en un momento en que la literatura fantástica de terror parecía condenada al callejón sin salida en el que la había metido la psicología de salón de Stephen King, sacudió por completo el género poblándolo con algunas de las imágenes más aterradoras, inquietantes y fascinantes de los últimos años.

En los años ochenta los ingleses se pasearon a sus anchas por el comic-book *americano, después de haber convencido a público y editores de que «británico» era sinónimo de «calidad». Con la perspectiva que dan los años, hemos ido viendo que el* boom *no lo fue tanto, pero sí lo suficiente para dejar algunas obras importantes en la memoria colectiva. El* Sandman *de Neil Gaiman (junto a* La Cosa del pantano *de Moore) fue, posiblemente, la más popular de ellas.*

Barker es un escritor de escenas, de secuencias. Quizá por eso sus cuentos cortos son casi perfectos y sus novelas resultan fallidas en su mayor parte, pese a algunos momentos de indudable brillo. Su primera obra larga, *El juego de las maldiciones* (*Damnation Game*), con un principio y un final soberbios, vaga sin rumbo, no obstante, durante las casi quinientas páginas restantes. Algo similar sucede con *Sortilegio* (*Weaveworld*) y *El gran espectáculo secreto* (*The Great and Secret Show*), novelas indudablemente infladas y lastradas por su vocación de *best-sellers*, en la extraña teoría editorial de que más, por fuerza, debe ser siempre mejor; pese a ello, el planteamiento de sus novelas resulta casi siempre prometedor y a menudo encontramos en ellas algunos momentos de altura que casi (pero sólo casi) compensan por el resto.

Caso aparte sería *Cabal* (*Cabal*), de extensión más reducida, y que en realidad tiene poco interés más allá de su destino como soporte literario para su segunda película como director: *Razas de noche* (*Nightbreed*). Ya antes, con *Hellraiser, los que traen el infierno* (*Hellraiser*) había entrado en escena como un director que, pese a evidentes altibajos narrativos, se mostraba capaz de renovar la gastada imaginería del cine de terror.

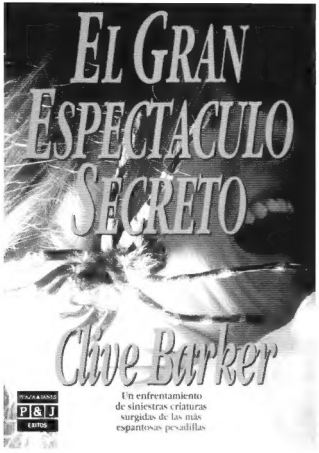
Pero, como he dicho, en los relatos breves es donde el autor inglés nos da lo mejor de sí como narrador: lejos de la psicología barata, la imagen maniquea del mundo y los a veces decepcionantes finales felices de Stephen King, Clive Barker no concede piedad a sus lectores. No adopta una postura moral en lo que nos cuenta ni defiende (como en el fondo hace siempre King) un mundo burgués y conservador (la familia, los valores eternos, el amor que todo lo puede, la amistad); se limita a narrar sus espantosas historias, sin juzgar, sin condenar, de una manera fría y eficaz, dura, sin concesiones.

El uso de referencias «cultas» sabiamente integradas en la ambientación de sus relatos es sin duda otro de los factores que definen a Barker como narrador. Pero sobre todo, ya lo he comentado, su mayor virtud es la de ser capaz de conjurar imágenes aterradoras en las que lo repugnante, lo asombroso y lo cotidiano se mezclan sin solución de continuidad: la muerta viviente que le hace una felación a su antiguo amante, los gigantes creados por los cuerpos de los habitantes de dos pueblos, la estatua que

reclama sangre, el rostro frío y amoral de Pinhead, el mundo regido por genios idiotizados que deciden su destino con juegos de azar. No cabe duda que este tipo de imágenes influirán notablemente en Neil Gaiman cuando se ponga a la tarea de resucitar (o quizá sería mejor decir recrear) a Sandman.

Mientras tanto, el guionista inglés Alan Moore entra en una serie que parecía condenada a la cancelación: *La Cosa del Pantano*. Sin dejar de ser coherente con el pasado del personaje, Moore lo renovaría y lo redefiniría completamente en una historia que por sí misma es un clásico, la brillante "Lección de anatomía", que utilizaría como enlace místico entre los superhéroes en leotardos y el Más Allá. Exorcistas posmodernos (e ingleses, por supuesto) conviven en sus páginas con héroes disfrazados, criaturas elementales, científicos locos, fantasmas, demonios, vampiros y extraterrestres. Alan Moore coge todos los tópicos de la literatura y el cine de terror y les da un giro nuevo, fresco, inesperado. Relaciona la licantropía con la menstruación; nos muestra las distintas jerarquías del infierno; nos conduce por una casa encantada por la que vagan los fantasmas de los que han muerto a lo largo de cien años a causa de los disparos de una copia barata del rifle Winchester; nos permite asistir, como testigos maravillados, al amor entre una mujer humana y una criatura vegetal (convertido en un viaje psicodélico que parece directamente extraído del *Sgt. Pepper's* o tal vez del *Her Satanic Majesty Request*); nos vende una butaca de primera fila para que podamos contemplar un imposible Ragnarok cristiano, en el que el Bien definitivo se enfrenta a la Oscuridad total y en el que todo cambia sin que nada cambie. Muchas de estas ideas están apenas esbozadas, y algunas no serían aprovechadas por los jerifaltes editoriales, pero no cabe duda de que fue Alan Moore el primero en entrar en los personajes sobrenaturales de la DC Comics y desarrollar una jerarquía coherente con ellos. Caracteres que antes estaban dispersos, sin relación entre ellos (y a menudo relegados al limbo narrativo), se incorporarían a esta visión del Más Allá del guionista británico con una posición, en unos casos bien marcada y en otros sólo esbozada. Deadman, el Fantasma Desconocido, el Espectro, Etrigan, Caín y Abel; todos tendrían cabida aquí.

Es cierto que Moore, en muchos casos, no entraría a fondo y se limitaría a dejar marcadas posibles tramas o apuntar futuros desarrollos para distintos personajes o ambientes, casi como si estuviera preparando el terreno a su sucesor. Y, en efecto, en 1989 llegaría Neil Gaiman. Recogiendo la antorcha de Alan Moore (quien por entonces ya había dejado la DC para dedicarse a proyectos más personales) terminaría de estructurar los aspectos sobrenaturales de los cómics DC, añadiendo detalles de su propia cosecha, muchos de ellos directamente entroncados con las imágenes inquietantes que Clive Barker nos había mostrado en sus libros y sus películas.



EL SEÑOR DE LOS SUEÑOS

Morfeo, Oneiros, Cai'Ckul, L'Zoril, Sandman... todos ellos son distintos nombres para un mismo personaje, el Señor del Mundo de los Sueños, uno de los siete Eternos que, además de una inicial común (Destino, Delirio, Desespero, Deseo, Muerte —*Death*—, Sueño —*Dream*— y Destrucción, del cual al principio el lector desconoce el nombre y sólo sabe de él que ha huido hace tiempo), comparten su parentesco como hermanos. Cada uno de ellos representa lo que indica su nombre y, aunque algunos ya existían en los comics DC (como Destino), la mayoría serían creados por Gaiman, quien se centraría sobre todo en Sueño (no en vano es el supuesto protagonista de la serie) y su hermana Muerte.

Para el público norteamericano, Neil Gaiman no era muy conocido hasta su llegada a *Sandman*. Había sido elegido por Alan Moore como su sucesor al frente de los guiones de *Miracleman* para Eclipse (enfrentándose y solucionando de forma brillante una papeleta bastante incómoda: ¿cómo cuentas algo interesante en un mundo que es una utopía?), y había publicado una miniserie de tres números en formato prestigio en la que recreaba el personaje de Orquídea Negra y donde relacionaba entre sí a todos los personajes «vegetales» de DC.[1] Así, Pamela Isley (Hiedra Venenosa) y Alec Holland (La Cosa del Pantano) habrían estudiado en la Universidad bajo los auspicios de Jason Woodrue (El Hombre Florónico). Más tarde, en un trabajo interesante, aunque no totalmente logrado, pondría un poco de orden en el aspecto mágico de la editora norteamericana con *Los libros de la magia* (*The Books of Magic*). Sin embargo, donde daría lo mejor de sí mismo como guionista sería, sin duda, en la serie regular dedicada a Sandman, un personaje que ya había tenido dos encarnaciones anteriores en el universo DC y que, salvo para los más recalcitrantes seguidores del cómic de superhéroes, era un absoluto desconocido.

En los años cuarenta, Wesley Dodds se enfundaba en un traje de etiqueta y ocultaba su rostro tras una máscara de gas para combatir el crimen armado únicamente con una pistola de gases somníferos y dejando como firma de sus actos un puñado de arena. Era un personaje muy en la línea de otros de la misma época: como Batman, carecía de poderes y, también como el hombre murciélago, tendría una identidad civil de *playboy* aburrido y decadente, además de adoptar, como muchos otros héroes de entonces (Green Arrow, Aquaman, de nuevo Batman) un compañero adolescente: Sandy.[2]

Tiempo después, en los años setenta, Jack Kirby haría una segunda versión del personaje. Sería una de las creaciones menos afortunadas del Rey: envuelto en un traje amarillo y rojo, viviendo en la dimensión del sueño, controlaba los sueños de la humanidad sentado frente a inmensos monitores de televisión, ayudado por dos monstruos llamados Bruto y Glob. La serie no acabaría de cuajar, y no duraría mucho en el mercado.

Cuando Gaiman se hace cargo del personaje decide partir de cero. Conservará el nombre y nada más. Sin embargo, a medida que va desarrollando su creación decide integrar a las dos encarnaciones anteriores de Sandman dentro de ella.

[1] Otras aportaciones esporádicas de Gaiman al *comic-book* norteamericano serían un capítulo de la serie Hellblazer dedicada a John Constantine, dos números de *Secret Origins* con Hiedra Venenosa y el Pingüino de protagonistas, un par de historias de La Cosa del Pantano y otra del Hombre Florónico. Recientemente la mayoría de las historias cortas escritas por Gaiman para la DC serían recopiladas en el volumen *Días de Medianoche* (*Midnight Days*), publicado en marzo del 2001 por Norma en nuestro país. A esto hay que añadir *Green Lantern Superman: Legend of the Green Flame*, una historia destinada originalmente para el *Action Comics Weekly*, que no vio la luz en su momento y ha sido reconvertida en un número único en formato prestigio.

[2] Es curioso como el Sandman de Gaiman ha propiciado un resurgimiento del Sandman de la Edad de Oro, que incluso ha disfrutado de serie propia (*Sandman Mistery Theatre*) a cargo de Matt Wagner, quien ha sabido dotarla de un ambiente tenebrista muy adecuado a la personalidad de este Wesley Dodds obsesionado por sus sueños.

Todo comienza en 1916, cuando una orden de magia negra decide capturar a la Muerte. En su lugar atrapan a su hermano menor, Sueño, y lo tendrán cautivo durante setenta años. Unos años en los que la humanidad se sumirá desamparada en sus pesadillas. En 1939, inquieto por las imágenes que aparecen en sus sueños, que le dicen que algo falta en el mundo, Wesley Dodds se disfraza tras una máscara de gas e imparte justicia. De esta forma, el primer Sandman encuentra una conexión con el tercero, conexión que se establecería con mayor firmeza en un especial de la serie dedicada al Sandman de la Edad de Oro (*Sandman Midnight Theatre*), donde Wesley Dodds viaja a Inglaterra y tiene un fugaz encuentro con Morfeo mientras éste continúa prisionero.

Pero mientras el Señor del Sueño está cautivo, algunas de sus criaturas huyen de su reino. Dos de ellos son Bruto y Glob, quienes aíslan una región del sueño para sus propios propósitos y utilizan el alma de un humano muerto para que adopte la identidad de Sandman. Necesitan los sueños para alimentarse y un hombre que se los proporcione. Éste sería el Sandman de los setenta.

Finalmente, Sueño consigue huir de su prisión y vengarse de sus captores. Vuelve a su reino y lo encuentra devastado. Lentamente, comienza a reconstruirlo y a recuperar los objetos que le han sido robados.

Básicamente, ésa es la premisa argumental de la que parte Neil Gaiman para construir su personaje: con la primera serie de historias, *Preludios y nocturnos*, el británico utiliza la excusa del viaje de Morfeo en busca de sus objetos de poder para darnos los primeros atisbos del Reino de los Sueños y presentarnos a algunos de los secundarios que poblarán la colección, tan importantes (y en ocasiones más) como el propio Sandman. También aprovecha para recordarnos que, pese a todo, éste es un cómic inmerso en la continuidad DC, como demuestran la aparición de John Constantine y el fugaz *cameo* de Mister Miracle y J'onn J'onnz; un truco que volverá a utilizar en el último arco argumental, *El velatorio*, mostrándonos a Supermán y Batman en el funeral de Morfeo.[3]

En realidad, ignoro si accidental o premeditadamente, el guionista británico se ha encontrado ante una situación con la que sueñan todos los autores de cómic americano y que pocos logran: le ha sido otorgado un cheque en blanco. En *Sandman* puede hacer exactamente lo que le dé la gana, derribar y reconstruir los personajes como desee, escribir el tipo de historias que le apetezca. En esa misma situación se encontraba su compatriota Grant

[3] No son pocos los puristas que protestan ante esta grosera intromisión de los héroes en pijama multicolor en el universo fantástico de Sandman. Siempre he creído, sin embargo, que el Universo DC era lo suficientemente amplio y robusto como para permitir esa permeabilidad intergéneros sin mayores problemas. Y Gaiman lo ha demostrado un par de veces: su utilización de un enemigo clásico de la Liga de la Justicia, el Doctor Destino, podría ser un ejemplo. Otro es precisamente ese *cameo* de Batman y Supermán en el funeral de Morfeo. Un hecho tan simple como que el kryptoniano aparezca como Clark Kent mientras que Batman está vestido como tal demuestra sin estridencias lo bien que Gaiman les ha cogido el pulso a los personajes (y ha desvelado con una simple imagen la clave que los identifica y los separa) y cómo ha sabido integrarlos sin problemas en su universo: ambos sueñan y, por tanto, aparecen con su verdadero rostro.

Morrison con *La Patrulla Condenada*, pero, al contrario que éste (quien se limitó a desarrollar, más o menos logradamente, sus neurosis personales y a expurgar con sumo cuidado de toda lógica narrativa sus historias), Gaiman demuestra que la confianza depositada en él no ha sido en vano. Casi desde el primer número, *Sandman* se convierte en el mejor cómic fantástico (o sobrenatural) de los últimos veinte años. Y todo ello con unas herramientas narrativas sorprendentemente simples. Porque la marca de fábrica de Gaiman a lo largo de toda la serie apenas se altera: unos toques de humor, alguna que otra pincelada grotesca, ciertos momentos de ternura y lirismo, una gran habilidad para ir entrelazando subargumentos y una serie de referencias más o menos eruditas perfectamente integradas en la trama hasta el extremo de que hay momentos que no sabemos qué parte es fruto de la documentación y qué parte de la imaginación del autor.

El reino del Sueño y sus relaciones con otras estancias místicas (entre ellas las de sus hermanos Eternos) nos son mostradas paulatinamente, poco a poco, dejando caer una alusión aquí y otra allá, hasta encontrarnos con un Más Allá literario perfectamente coherente, increíblemente atractivo, suma de las creaciones (y las investigaciones) propias de Gaiman y del material preexistente en los comics DC (como las Casas del Misterio y del Secreto y sus moradores Caín y Abel) y dispuesto para albergar cualquier historia que a Gaiman se le ocurra.

¿DISCÍPULO DE ALAN MOORE?

La mayor parte de la crítica parece haber regalado con ese calificativo al autor británico. En ello ha influido sin duda el que Moore lo eligiera para sustituirlo en *Miracleman*, o que Gaiman utilice alguno de los personajes que aquél creara para *La Cosa del Pantano*, como John Constantine.

Que Gaiman se siente en deuda con Alan Moore es indudable, y sus historias lo reconocen a través de fugaces homenajes: la breve aparición de La Cosa del Pantano en *Orquídea Negra* (*Black Orchid*), el dedicarle un capítulo de *Sandman* al exorcista Constantine, el utilizar muchas de las ideas sobre cielo e infierno que Moore había ido desarrollando en *La Cosa del Pantano*... Y no podemos negar que la reestructuración que Gaiman ha llevado a cabo en el Más Allá de DC tiene sus raíces en el trabajo previo de Moore.

Sin embargo, las diferencias entre ambos autores son mayores que las similitudes. Como narrador de historias tenebrosas, que no necesariamente terroríficas, Gaiman se muestra superior a Moore: su terror funciona por acumulación de ambientes y referencias, en una técnica muy cercana al estilo de Clive Barker, del que ha tomado parte de su imaginería *gore* (especialmente en la «convención de series» de *La casa de muñecas*, en la que nos muestra un genial y desmadrado simposio de asesinos psicópatas[4]), sus diálogos son más ágiles, más fluidos, su estilo es más dinámico que el de Alan Moore, quien a veces, cegado por el brillo de su propia prosa, cae en abismos narrativos de los que difícilmente logra salir. Gaiman parece comprender la función de los textos de apoyo como complemento o contrapunto de la imagen, y hasta el momento no ha sentido la peligrosa tentación de dejar volar su estilo hacia regiones demasiado elevadas o de ser arrastrado por efluvios intelectualoides (o en todo caso, cuando es arrastrado procura hacerlo de un modo lo suficientemente sutil). En general, Gaiman utiliza mejor que Moore los recursos que pone a su alcance el medio,[5] aún cuando el creador de *Watchmen* y *From Hell* tenga a veces ramalazos de genio casi inalcanzables de los que Gaiman, pese a su buen nivel como autor, aún no ha dado muestra.

[4] Ahí vemos de nuevo una clara referencia al trabajo de Alan Moore: uno de los invitados a la convención es el Hombre del Saco, que recuerda y numera los ojos de todas sus víctimas. Este personaje había aparecido previamente en un número de *La Cosa del Pantano*.

[5] Sin embargo, su narrativa, tremendamente eficaz en un medio como el cómic, se muestra pobre y sin matices cuando intenta la literatura. La mayoría de los cuentos de Gaiman (incluidos en el volumen *Humo y espejos*) parecen más el esqueleto de historias que relatos acabados: no tienen la elaboración suficiente para resistir por sí mismos como literatura escrita, aunque algunos podrían ser estupendos guiones de cómic. Gaiman parece el ejemplo perfecto de que ser un buen escritor en un determinado género no implica necesariamente que pueda serlo en cualquier otro.

¿Por qué te fuiste?
Confiaba en ti. Contaba contigo. Eras tan sereno.
Eras el corazón del sueño.
ME FUI POR CURIOSIDAD. Y PORQUE ESTABA CANSADO. LA VIDA HUMANA CONTIENE SUSTANCIAS QUE NUNCA SOÑÉ EN EL SUEÑO, SEÑOR.
LAS PEQUEÑAS VICTORIAS Y DERROTAS. TENÍA MIS RAZONES.
PERO ESO NO IMPORTA. ESTA CHICA: ROSE WALKER.
MI VIDA A CAMBIO DE LA SUYA.
ESO no es posible.

Morfeo, el Campo del Violín y Rose Walker en la conclusión de *La casa de muñecas*

HISTORIAS ENCADENADAS

Una faceta donde Neil Gaiman se muestra muy superior a Alan Moore es en la de las subtramas. Con una habilidad envidiable nos va dando minúsculos anticipos, sin importancia aparente, de lo que serán las historias posteriores. De hecho, podríamos considerar toda la serie regular de Sandman como una única historia en la que cada uno de los episodios se va enlazando con el siguiente de forma fluida y tranquila. La colección narraría, entonces, los últimos momentos en la vida de la penúltima personificación del Señor de los Sueños y sería la historia de cómo recoge los frutos de lo que ha ido cosechando a lo largo de su vida y de qué modo todos sus errores y aciertos se confabulan para encontrarlo en su momento final.

Gaiman nunca es muy prolijo, prefiere hacer que su lector trabaje y, así, una referencia casual en mitad de una saga conducirá luego a una nueva historia. Un incidente de escasa entidad puede ser el desencadenante, varios números después, de acontecimientos que mantendrán ocupado a Sandman durante bastante tiempo. Esto puede ser a veces irritante, ya que obliga al lector a volver atrás en busca de referencias que, en su momento, se le escaparon, pero también resulta fascinante, en una relectura de la serie, ir comprobando la forma en que los acontecimientos se van encadenando.

Un ejemplo perfecto de esto puede ser el caso de Nada. Sandman viaja al Infierno en busca de su yelmo, en poder de un demonio: mientras pasa junto a las celdas de los condenados, una mujer de raza negra llamada Nada le pide que la perdone y la saque de su encierro. Sueño se niega, cumple su misión en el Infierno y se va. Cinco números más tarde (tres en la edición española) nos es narrada la historia que hay tras ese encuentro: Nada, una mujer mortal, se enamora del Señor del Sueño, pero rechaza sus atenciones por temor y Sandman, despechado, la condenará al Infierno. Las cosas parecen quedar ahí, pero doce números después, una alusión de su hermana/o Deseo le hará recapacitar sobre la injusticia del castigo que le impuso a la mujer y Sandman emprenderá un nuevo viaje al Infierno para rescatarla, con lo que dará inicio a la serie de historias que componen la saga *Estación de nieblas*. Lo curioso es que esa saga tendrá un doble origen. Durante el primer viaje al Infierno, Lucifer jura vengarse de la humillación a la que Sandman lo ha sometido. Su venganza no puede ser más peculiar: abandona su puesto como rey de los demonios, vacía y cierra el Infierno y le da la llave a Sueño.

Otro caso es el de Unity Kincaid. En el primer número de la serie hay un par de alusiones a ella como una más de las víctimas de la enfermedad del sueño que se abate sobre el mundo durante la estancia en prisión de Sandman. Se comenta, de pasada, que durante su estado de sopor ha sido violada y ha tenido una niña. Cuando Sandman consigue huir, Unity despierta y recuerda haber soñado que tenía una hija. Ahí parecen quedar las cosas. Pero más adelante se nos revelará la importancia de ese personaje y su relación con el Señor de los Sueños a lo largo de la saga *La casa de muñecas*.

Durante la prisión de Sandman, la amante del hombre que lo tiene prisionero se escapa con un rubí que pertenecía al Señor del Sueño. Ese episodio, que parece poco importante, es sin embargo fundamental. El hijo de esa mujer utilizará ese rubí para pervertir los sueños y la realidad: es el Doctor Destino, un villano «clásico» de DC, antiguo enemigo de la Liga de la Justicia, al que Gaiman integra de esta forma en su universo particular.

Y, por último, y el más intrigante, es el caso del hermano pródigo de Sandman. A través de alusiones dejadas caer aquí y allá sabemos que falta uno de los siete Eternos: nunca se dice su nombre, sólo nos enteramos de que hace tiempo que ha huido y que nadie sabe dónde se encuentra. Todas esas alusiones estaban destinadas a ser el punto de partida de un nuevo arco argumental, *Vidas breves*, donde se nos revela quién es realmente el hermano perdido (aunque ya habíamos tenido ciertas pistas sobre qué aspecto de los Eternos representaba) y cuyo final se convierte también en el final de la historia de Orfeo, el hijo mortal del Señor de los Sueños, y en el principio de la trama que desembocará en la muerte de Sandman.

POESÍA, HUMOR, ESCUPITAJOS DE ERUDICCIÓN

Pese a su anuncio como tal, Sandman dista mucho de ser una serie de terror: se desarrolla en un entorno de fantasía, inquietante y atractivo, con toques tenebrosos e imaginería claramente *gore* en más de una ocasión. Su propósito no es, sin embargo, asustar; o, al menos, ese no es el único ni mucho menos el principal propósito de la serie.

Todo tiene cabida en Sandman. Y hay un par de cosas por las que destaca: el indudable lirismo de muchas de sus situaciones y el humor socarrón de otras (y, a veces, ambas cosas al mismo tiempo).

Uno de los más bellos números de la serie es el titulado "Una esperanza en el Infierno" (incluido en el número 26 de *Universo DC*), precisamente el que comentábamos antes sobre el primer viaje de Sueño al infierno. Tras luchar con el demonio que tiene su yelmo (en un original duelo de narraciones y contranarraciones llamado «La realidad»[6]), vencerlo y recuperarlo, Lucifer amenaza a Sandman con no dejarle salir del Infierno, en mitad de una llanura donde se apiñan todas las legiones infernales:

LUCIFER: Dinos, ¿por qué deberíamos dejarte marchar? Con yelmo o sin él no tienes poder aquí... ¿Qué poder tienen los sueños en el Infierno?

SANDMAN: ¿Dices que no tengo poder? Quizá sea cierto... Pero, ¿dices que los sueños no tienen poder aquí? Dime Lucifer, Estrella de la Mañana, preguntaos todos vosotros: ¿qué poder tendría el Infierno si los aquí encarcelados no pudieran soñar con el Cielo?[7]

Y las huestes infernales se apartan y dejan pasar a Sandman, de regreso a su reino, mientras Lucifer murmura: «Un día, hermanos..., un día lo destruiré». Claro y directo, conciso, sin dejarse emborrachar por sus propias palabras, Gaiman nos regala aquí con uno de los momentos más intensos y poéticos de la serie.

El episodio titulado "Ramadán" es uno de los mejor concebidos y ejecutados de toda la serie y, como historia aislada, es posible que sea una de las mejores. A primera vista parecería que en este relato Gaiman ha olvidado la norma fundamental de no permitir que los textos ahoguen la narrativa gráfica, pero en realidad lo escrito está al servicio de lo dibujado en todo momento, y la combinación de ambos desemboca en una historia con un crescendo tranquilo pero intenso y con un anticlímax final que es casi como una bofetada. Pocas veces a lo largo de la serie veremos una sinergia como la que se produce entre Gaiman y Craig Russell en este episodio: tal vez en las dos historias shakesperianas con Charles Vess, o la primera novela gráfica de Muerte con Chris Bachalo. Pero en cuanto a intensidad lírica, elegancia y fluidez creo que la colaboración Russell-Gaiman supera a ambas.

Otro caso es el del número 2 del *Sandman* español, donde se narra la historia entre Sueño y su amante humana, Nada, o en el 11, donde una situación aparentemente ridícula (la conspiración de un millón de gatos para, a base de soñar, convertirse ellos en la especie dominante y hacer de los humanos sus juguetes y sus presas) es convertida en una hermosa historia llena de lirismo y desesperación.

[6] En el que Gaiman oculta con mucho cuidado el talón de Aquiles de la victoria de Morfeo sobre el demonio. Cuando éste afirma ser «la antivida, la bestia del juicio, la oscuridad al final de todo, el fin del Universo, de dioses, mundos y cuanto existe» y reta a Sandman a encontrar algo que pueda con ello, este responde «la esperanza»; el demonio, incapaz de encontrar un contraejemplo, queda en silencio y pierde el juego. Le habría bastado con afirmar que era «la desesperación» para volver la tinta de Morfeo contra él y, posiblemente, vencer en la confrontación. El que no lo haga, y que los lectores no nos demos cuenta en un primer momento de que podría hacerlo, es una muestra más de lo cuidadosamente que Gaiman ejecuta sus guiones.

[7] *Preludes and Nocturnes: A Hope in Hell.*

RESULTA QUE EXISTE UNA HISTORIA QUE ACOMPAÑA A ESTAS CIRUELAS...
ESTOY SEGURO DE ELLO, Y TE LO AGRADEZCO. PERO AHORA, TENGO ASUNTOS QUE ATENDER.
¿UNA UVA, REY SUEÑO?
¿En Ramadán? ¿Entre alba y crepúsculo?
NO IMPORTA. MIRAD ALREDEDOR, REY SUEÑO.
¿QUÉ VEIS?

El humor está presente en mitad de las situaciones más tensas. En el número 27 de *Universo DC* el Doctor Destino controla las vidas y los actos de los ocupantes de una cafetería durante veinticuatro horas, hasta la total destrucción de éstos. Aparentemente son individuos normales, pero luego vamos viendo que, tras sus fachadas de normalidad se esconden miserias, crueldades, fantasías ocultas e inconfesables. La brutal y excesiva acumulación de lo grotesco termina desembocando inevitablemente en la caricatura, aunque sea una caricatura sombría.

Más tarde, en el primer encuentro tras el encierro entre Sueño y su hermana Muerte, a ésta no se le ocurre nada mejor, tras setenta años sin verse, que ponerse a contarle *Mary Poppins* a su hermano.

Tenemos también momentos en los que el humor y lo poético se unen. En el número 19 de la serie española, finalizada toda la trama que comenzara con el cierre del Infierno, vemos a Lucifer tranquilamente tumbado en una playa australiana contemplando una puesta de sol. Un humano se le acerca; le cuenta las desgracias de su vida, le dice que, a pesar de todo, frente a todas las crueldades que ha visto y padecido, a un Dios que puede hacer una puesta de sol así: «bueno, hay que respetar al viejo bastardo, ¿no?». El humano se va y Lucifer se queda solo en la playa. Su rostro está serio. De pronto, se abre en una sonrisa y dice: «Vale, lo admito, es verdad. Las puestas de sol son maravillosas, viejo bastardo»; y vuelve a tumbarse, tranquilo, satisfecho.

Pero el aspecto que quizá más ha complacido a la mayor parte de la crítica y una buena porción del público es que Sandman sea una serie «culta», llena de referencias clásicas, de alusiones literarias y de juegos eruditos que han hecho las delicias de muchos lectores. Y han deslumbrado a cierto sector del público hasta el extremo de tomar a Gaiman por mejor narrador de lo que es.

No cabe duda de que el guionista británico sabe contar y ambientar excelentemente una historia. Pero también es cierto que a veces sus finales no están a la altura de las expectativas que ha ido creando. Todo eso, sin embargo, se olvida porque,

Lucifer.
¿Dónde está? ¿Qué has hecho con ella? ¿Dónde la ocultas?
HOLA, SUEÑO
QUÍTATE ESE TONTO YELMO Y HABLAREMOS.
No me engañarás, Lucifer.
VAYA, DULCE MORFEO...
...¿ACASO TE ASUSTO?
SÍ.
MUY BIEN. TE DOY MI PALABRA DE QUE MIENTRAS ESTEMOS EN EL INFIERNO, NO TE HARÉ DAÑO ALGUNO
HECHO. AHORA QUÍTATE ESE YELMO Y TE DIRÉ QUÉ HA PASADO CON TU AMADA... Y TODO EL RESTO.

en un medio como el cómic. fundamentalmente falto de referencias literarias (como no sean las endogámicas al propio cómic), encontrarse con un tebeo tan poblado de ellas y tan bien hilvanadas en la trama por fuerza tiene que deslumbrar. Y es que Gaiman parece saber de todo y todo lo que sabe aparece en sus cómics: una historia sobre Shakespeare puede dar paso a otra sobre Augusto, a un cuento marinero al estilo de Stevenson o Melville puede seguirle un alarde de conocimiento mitológico, el ambiente de *Las mil y una noches* puede desembocar en una vieja historia china de fantasmas.

El gran mérito de Gaiman está en haber cogido toda esa «cultura de enciclopedia» y haberla sabido integrar como parte importante e irrenunciable de sus propios mitos personales, no como un molesto apéndice erudito a lo que nos cuenta, sino como un elemento más de ello, perfectamente integrado en la historia y fluyendo con ella con delicadeza y sin estridencias.

EL INFIERNO

Uno de los aspectos más atractivos de Sandman es la presentación que nos hace del Infierno. Muy en la línea del pensador del siglo XVII Emanuel Swedenborg, Gaiman nos muestra un infierno en el que los condenados están allí por su propia voluntad, y cada uno elige el tormento a que quiere verse sometido. Tal y como Borges manifiesta, en su conferencia sobre Swedenborg:

> *Dios quiere que todos los hombres se salven. Pero al mismo tiempo Dios ha concedido al hombre el libre albedrío, el terrible privilegio de condenarse al Infierno o de merecer el Cielo [...]. La doctrina del libre albedrío [...] Swedenborg la mantiene después de la muerte. [Llega un momento en que] el hombre resuelve ser un demonio [...] o un ángel. Quienes se condenan al Infierno (ya que Dios no condena a nadie) se sienten atraídos por los demonios [...]. Dios deja que los espíritus infernales estén en el Infierno porque sólo en el Infierno son felices.*[8]

Cuando Lucifer cierra el Infierno no hay regocijo. La mayoría de los condenados quieren seguir allí. Se creen merecedores de su castigo, quieren que sigan atormentándolos, sin darse cuenta de que son ellos mismos quienes se atormentan. Lucifer le dice a Sandman:

> *¿Por qué me culpan de todas sus pequeñas miserias? Usan mi nombre como si yo pasara días enteros sentado en sus hombros, obligándolos a cometer actos que de otro modo encontrarían repulsivos. «El Diablo me hizo hacerlo». Nunca les he hecho nada. Nunca. Viven sus propias e insignificantes vidas, yo no las vivo por ellos. Y cuando mueren y vienen aquí (después de transgredir lo que consideran correcto) esperan utilizarnos para colmar sus deseos de dolor y retribución. Yo no les hago venir aquí. (...) No necesito almas. Además, ¿cómo podría nadie poseer un alma? No, les pertenecen a ellos.... pero odian tener que afrontarlo.*[9]

Los propios demonios se rebelan contra Lucifer por abandonarlos y echarlos del Infierno. No son felices en él, pero no pueden serlo en ningún otro lugar.

Este Lucifer es, sin duda, una de las mejores creaciones de Gaiman. Hace tiempo que comprendió la estupidez de su rebelión. Al principio se hizo cargo del Infierno porque pensó que eso era lo que Dios quería y que así conseguiría Su perdón; ahora sabe que es inútil, Dios nunca lo perdonará, jamás verá Su rostro. Ya no le importa, está cansado y decide dejar el Infierno. Que otros se ocupen de él. Que Dios mismo se ocupe de él, ya que lo creó. Lucifer es un personaje atractivo, fascinante y complejo, quizá el más humano de todos los que aparecen en

la serie, con unas motivaciones creíbles e incluso asumibles (por más que en todo momento siga siendo el Diablo y no renuncie a su naturaleza básica ni un solo instante. Puede ser el Príncipe de las Mentiras, pero no se mentirá a sí mismo nunca), y uno no puede evitar sentir simpatía hacia él.[10]

Finalmente, la situación del Infierno se resuelve cuando Dios decide que otros dos ángeles, que siempre Le han sido fieles, ocupen el lugar de Lucifer al frente del Infierno. Uno de los dos ángeles no comprende la decisión de Su Señor: siempre Le ha sido fiel, nunca intentó rebelarse, ha cumplido Sus mandatos, ¿por qué entonces lo relega, lo expulsa para siempre de Su presencia? Con una ironía magistral y amarga, Gaiman le hace decir al ángel:

> *Esto es... es injusto. No podemos... No debemos... El Infierno es para el Mal, para aquéllos que han injuriado*

[8] Jorge Luis Borges, "Emanuel Swedenborg". *Borges Oral*, págs. 47-67. Ed. Bruguera, col. Libro Amigo. Barcelona, 1983.

[9] "Episode 2", *Season of Mists*.

[10] Hay otro aspecto del Diablo que Gaiman apenas llega a mencionar, y es su identificación con el mito prometeico. Al fin y al cabo, Lucifer es el responsable de otorgar al Hombre su mayor bien: el libre albedrío y la capacidad de discernir entre el bien y el mal. En realidad, el mito del robo del fuego de los dioses y el del árbol de la ciencia son prácticamente el mismo, y en ambos casos el responsable de hacer de los hombres lo que son es castigado. La diferencia estriba en que en el mito griego la humanidad le está agradecida a Prometeo, mientras que en el hebreo el benefactor es visto como el Enemigo.

Su amor. El Infierno es para... Yo.. Me rebelaré. Como Lucifer. Protestaré. Esto es injusto... Pero ¿cómo podría rebelarme? ¿Adonde iría si lo hiciera? ¿Señor.

La respuesta, que queda flotando en el aire, sin ser pronunciada, es evidente: al Infierno. Así, lleno de amargura, el ángel y su compañero parten hacia el Infierno para regirlo. Más tarde, el ángel cree encontrar un motivo en todo esto: el Infierno va no sera un lugar de dolor sin sentido, habrá un motivo para el sufrimiento, hacer de los condenados mejores hombres, redimirlos. Alegre, comunica sus pensamientos a uno de los condenados, quien le responde: «Pero... no lo entiendes... Eso lo hace peor. Lo hace muchísimo peor». Pero el ángel va no lo escucha. Se va, feliz; él también, al igual que los hombres que se condenan a sí mismos al Infierno, ha encontrado lo que realmente deseaba.

La tremenda ironía, la increíble amargura que hay en estas últimas páginas de *Estación de nieblas* sólo es comparable al intenso lirismo que las envuelve y nos hace perdonarle el quizá excesivo alargamiento de la trama y la forma decepcionante en la que se resuelve el conflicto en el que Lucifer había situado a Sandman, muy por debajo del espléndido planteamiento inicial. Ése quizá sea uno de los pocos defectos de Gaiman como narrador, la escasa entidad de algunos de sus argumentos, el defraudar a veces las expectativas creadas durante la historia, como hace claramente en la ya mencionada *Orquídea Negra*. Por suerte esos casos son excepciones e, incluso entonces, demuestra que hasta con argumentos banales es capaz de construir guiones solidos.

PERSONAJES

Gaiman es un magnífico diseñador de personajes. Los más logrados, aparte de Lucifer, son sin duda Sueño y su hermana Muerte, cuya relación es explorada con gran sensibilidad, ternura y humor. Son, más que hermanos, amigos, confidentes, y a lo largo de sus encuentros surge una comparación entre los reinos de ambos. Muerte no comprende cómo a los humanos les puede aterrar su plácido reino y, sin embargo, entran confiadamente en los peligrosos dominios de su hermano. De hecho, Muerte amenaza con robar el protagonismo a su hermano en más de una ocasión, y con el tiempo se le dedicarían dos novelas gráficas de las que sería la protagonista.

Pero incluso en el diseño de personajes secundarios, Gaiman se muestra brillante: la Mujer Elemento que ansía el descanso eterno, el hombre que se niega a morir y se encuentra con Sandman cada siglo y desvela la soledad en el alma del Eterno, la gata que sueña con un día en que su especie domine a los humanos, el niño de la *public school* inglesa abandonado por su padre y que tiene como único amigo a un fantasma, esa Hettie con más de doscientos años, dispuesta a vivir otros doscientos y loca como una cabra, los hermanos Caín y Abel, cuya relación amor-odio es espléndidamente explorada por Gaiman; incluso los villanos como el Doctor Destino, o el Corintio, o personajes clásicos del *staff* de DC como Mister Miracle y el Detective Marciano nos son mostrados en toda su profundidad con sólo dos pinceladas.

Uno de los aspectos más conseguidos es la relación entre los siete (en realidad seis) Eternos. La amistad que une a Sueño con Muerte, la rivalidad entre éste y Deseo, la superioridad altanera de Destino, el aislamiento de Delirio (que una vez fue Delicia), las maquinaciones de Desespero. Y por encima de todos ello, la sombra del hermano pródigo del que ignoran el paradero, como una pregunta muda o una acusación.

LA PARTE GRÁFICA

En principio parecería que uno de los aspectos más flojos de *Sandman* son sus ilustradores.[12] Sam Kieth, quien se encargó de los primeros números, no es un mal dibujante (como ya había demostrado en *Epicuro el sabio —Epicurus the Sage—*), dotado de gran expresividad para los primeros planos y con una planificación de página soberbia, pero por desgracia el entintado de Dringenberg

11 "Episode 6". *Season of Mists.*

12 Rafael Marín ha comentado esto jocosamente en alguna ocasión, en su columna "Día Noga" de *El Puerto de Nessa*: «En ciertas ocasiones incluso me llegado a sospechar que los guionistas estrel tingleses imponen una cláusula donde exigen que el dibujante sea de montón, para así poder sobresalir ellos». http://www.puertodenessa.com/columna/dianoga01/.

desfigura sus líneas y hace que su dibujo ya caricaturesco tienda en demasía a la caricatura. El propio Dringenberg se muestra como un dibujante poco dotado cuando se encarga del lápiz, por no hablar de sus horribles planificaciones a doble página, realmente incompetentes por cuanto la acción se narra de forma tan confusa que uno no sabe si ésta se continúa de la forma habitual (primero una página y luego la otra) o debemos leer ambas páginas como si fueran una sola. Con la llegada de Kelley Jones, sin embargo, la serie subiría varios puntos en el apartado gráfico: sus rostros son expresivos y definidos y su planificación resulta adecuada a la narrativa de Gaiman. Y no hay que olvidar el excelente trabajo de Steve Oliff, quizá el mejor colorista del cómic americano, quien se incorpora a la colección en la saga *Estación de nieblas*.

Gráficamente, sin embargo, la serie arranca realmente cuando ya está bien avanzada, a medida que Gaiman comprende la oportunidad que representa el poder escoger un dibujante distinto para cada arco argumental y adaptar su forma de narrar a las características especiales de cada ilustrador. Gaiman cuenta de modo distinto cada historia de acuerdo al dibujante elegido (¿a veces impuesto? Difícil de saber en el cómic americano, aunque vista la libertad con la que ha contado en Sandman hemos de suponer que no), y en algunos casos acopla su narrativa al *story-telling* personal de cada ilustrador de un modo soberbio. Como ya comenté antes quizá el ejemplo más logrado en ese aspecto sea el episodio autoconclusivo "Ramadán", magníficamente dibujado por un preciosista P. Craig Russell. A medida que la serie se va acercando a su final (si bien con ocasionales resbalones gráficos) esa compenetración entre el modo de narrar de Gaiman y la parafernalia gráfica de sus dibujantes va acrecentándose hasta llegar, finalmente, a *El velatorio*, con un Michael Zulli dando lo mejor de sí mismo y un Gaiman echando el resto en su despedida de la serie y del personaje.

Y no se puede hablar de *Sandman* sin mencionar sus portadas, parte fundamental a la hora de darle un aspecto unificado a la colección. Si bien es cierto que no considero a Dave McKean un buen dibujante de cómic (su estatismo lo lastra a veces de modo atroz) sí me parece un espléndido portadista y un diseñador aún mejor. Y lo ha demostrado en *Sandman*, y no sólo en las cubiertas de cada *comic-book* sino en las portadas y el diseño interior de los tomos recopilatorios.

[4] Pese a todo, el nuevo *Sandman* que surge tras la muerte de Morfeo, y que fuera una vez el hijo mortal de Hector e Hippolita Hall, ha aparecido como invitado en otras series, especialmente *La Liga de la Justicia*, si bien su presencia ha consistido en breves apariciones. Aunque no tengo datos sobre el particular, supongo que esto ha contado con la aprobación de Gaiman.

EL FILÓN

Cuando Gaiman concluyó la serie puso como condición para seguir colaborando con DC que nadie podría continuar su labor. *Sandman* sería, de ese modo, una serie limitada de setenta y cinco números y no se convertiría en serie regular. En general la DC ha respetado el pacto[4], a pesar de que no ha podido evitar tratar de explotar el éxito de la creación de Gaiman, aunque fuera de un modo colateral.

Así hemos asistido a varias series como *Destino: crónica de unas muertes anunciadas* o la dedicada a *La Casa de los Secretos*. Aunque ni el uno ni la otra son creaciones de Gaiman (ambos existen desde hace varias décadas) no cabe duda que sin el trabajo del guionista inglés es poco probable que hubieran conseguido colección propia.

Pero donde la DC ha entrado realmente a saco en el Reino de los Sueños (y nunca mejor dicho) ha sido en la serie *The Dreaming*, dedicada a los secundarios creados (o desarrollados a partir de caracteres previos) por Neil Gaiman. El Señor del Sueño nunca aparece en estas historias, pero todos sus protagonistas son parte integrante de la mitología que se construyera para *Sandman*: Caín

y Abel, la gárgola Goldie, el bibliotecario Lucien o el cuervo Mathew[14] tienen en *The Dreaming* la oportunidad de, por una vez, convertirse en los protagonistas de la historia en lugar de ser sus comparsas. La serie, basada en arcos argumentales de tres o cuatro números más alguna que otra historia unitaria, puede seguir adelante durante bastante tiempo; si bien hasta el momento no ha aportado nada especialmente relevante a los mitos de Sandman, ha ido llenando huecos de modo digno y la mayoría de las historias, como mínimo, se dejan leer.

Además, uno de los atractivos de la serie es contemplar su naturaleza de tira-y-afloja, el ver hasta qué punto los guionistas bordean lo prohibido (hacer una continuación explícita del *Sandman* de Gaiman) acercándose a ello pero sin llegar a tocarlo.

© 2001, Rodolfo Martínez.

[14] Un nuevo guiño a *La Cosa del Pantano* de Alan Moore: Mathew, que fue una vez un hombre, no es otro que Mathew Cable, el marido de Abby, la novia de La Cosa del Pantano. Gaiman nunca llega a decirlo explícitamente en *Sandman*, aunque aporta más de una pista, pero en *The Dreaming* se revela por fin la antigua identidad humana del Cuervo de Morfeo.

BIBLIOGRAFÍA:

1990 — Neil Gaiman, Malcolm Jones, *The Sandman: The Doll's House* (originalmente en *Sandman* 8-16). Titan Books. Londres

1992 — Neil Gaiman, Kelley Jones, Mike Dringenberg, *The Sandman: Season of Mists* (originalmente en *Sandman* 21-28). DC Comics. Nueva York

1993 — Neil Gaiman, Shawn McManus, Collen Doreen, *The Sandman: A Game of You* (originalmente en *Sandman* 32-37). DC Comics, Nueva York

— Neil Gaiman, Brian Talbot, Stan Woch, *The Sandman: Fables and Reflections* (originalmente en *Sandman* 29-32, 38-40, 50, *Sandman Special* 1, *Vertigo Preview*), DC Comics, Nueva York

— Neil Gaiman, Chris Bachalo, *Death: The High Cost of Living*. DC Comics, Nueva York

1994 — Neil Gaiman, Jill Thompson, Vince Locke, *The Sandman: Brief Lifes* (originalmente en *Sandman* 41-49). DC Comics, Nueva York

— Neil Gaiman, Michael Allred, Gary Amaro, *The Sandman: The Worlds' End* (originalmente en *Sandman* 51-56). DC Comics, Nueva York

1995 — Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg, *The Sandman: Preludes and Nocturnes* (originalmente en *Sandman* 1-8). DC Comics, Nueva York

— Neil Gaiman, Kelley Jones, Charles Vess, *The Sandman: Dream Country* (originalmente en *Sandman* 17-20) DC Comics, Nueva York

1996 — Neil Gaiman, Mark Hempel, Richard Case, *The Sandman: The Kindly Ones* (originalmente en *Sandman* 57-69). DC Comics, Nueva York

— Neil Gaiman, Chris Bachalo, *Death: The Best Time of Your Life*. DC Comics, Nueva York

1997 — Neil Gaiman, Michael Zulli, Charles Vess, *The Sandman: The Wake* (originalmente en *Sandman* 70-75). DC Comics, Nueva York

1999 — Neil Gaiman, Yoshitaka Amano, *The Sandman: The Dream Hunters*. DC Comics, Nueva York

JODOROWSKY: EL CHILENO ECLÉCTICO

Manuel Barrero

La destrucción es alimento para mí.
ALEJANDRO JODOROWSKY

La figura de Alejandro Jodorowsky resulta, cuando se trata de profundizar en el contenido de su obra, si no fascinante, desde luego sí atractiva, por cuanto tiene de diversificada su actividad personal como creador, con especial énfasis en teatro, cine e historieta.

Este artículo pretende introducirnos en el mundo de uno de los creadores más controvertidos de las últimas décadas, para lo cual es conveniente bucear en su vida, en sus actividades y en sus creaciones de toda índole, para concluir con el repaso pormenorizado a sus cómics.

SU VIDA: ATRIBULADA

Descendiente de inmigrantes deseosos de alejarse de Ucrania (padre ruso y madre argentina, a su vez hija de rusos), nace el 7 de febrero de 1929 en Iquique, un pueblecito de dos mil almas maldecido por la pobreza, los seísmos y la aridez. De niño es hiperactivo, tristón y autosuficiente. Su padre le niega los juguetes, y vive angustiado porque su entorno era una realidad convulsa, tanto en sentido sísmico como a causa de la precariedad material que lo rodeaba; según ha declarado: «la angustia habitaba en el corazón de toda aquella locura». Dice haber aprendido a leer con apenas cinco años de edad, utilizando como maestros los cómics de *Pulgarcito*, *Mandrake*, *Flash Gordon*, *El Rey de la Policía Montada* y *El Príncipe Valiente*.[1] Unas lecturas que sin duda satisficieron un intenso deseo de evasión de la realidad a causa de una infancia espeluznante: «Cuando los marineros arribaban a puerto salían prostitutas por todos lados. Viví una infancia muy sexual; comenzamos a masturbarnos a los cuatro o cinco años, todos [los niños] juntos, que con siete o nueve años ya se iban de putas. Un día, un amigo de ocho años trajo un cubo con un miembro masculino dentro. Conocía a la hija de una de las prostitutas, quienes habían matado a un marinero y le habían cortado el sexo, y él vino a enseñárnoslo. Era muy extraño. Fuimos al cementerio y cavamos una pequeña tumba para enterrarlo. También, un día, encontramos una gran piedra, una piedra enorme, flotando en el mar. [Cuando lo contamos] nadie nos creyó. Yo fui perseguido por una abeja, una abeja dorada. Durante tres años, me siguió todos los días». Redondea el relato de su infancia diciendo que sus vecinitos «solían violar gatos y, a veces, perras. Yo jamás pude hacerlo. También bebían leche de perra; mis amigos mataban a los perritos y luego seis de ellos bebían la leche directamente de la madre».[2] Sí, parece delirante. El también llamado Jodo tiene por costumbre irse por las ramas en sus intervenciones públicas...

En 1938, sus padres trasladan a Santiago de Chile su humilde negocio de venta de calcetines, y allí da comienzo la tortuosa adolescencia de Alejandro. El barrio elegido para instalarse resulta ser un foco de violencia, miseria y muerte (la de los navajeados en las calles, la de los borrachos que desafían renqueantes a que el tren se aparte... sin éxito, claro). Este ambiente angustioso y el caso omiso

[1] Alejandro Jodorowsky, "Psicomagia: poesía en nuestros actos". *http://poeticas.8m.com/Psicomagia.htm.*
[2] Jeto Stik, "El cómic es la literatura del futuro". *Irauko* 36
[3] Rick Kleiner y otros, "Alejandro Jodorowsky". *Penthouse*, junio 1973.

que le profesan sus progenitores lo hunden en la introspección y el aislamiento en su domicilio con la única compañía de Verne, Dumas, Salgari, Curwood, Dostoievski, Kafka, Poe, May y Feval hasta los dieciocho años. Jodo ha confesado que sufría acoso por parte de otros muchachos cuando era un chaval debido a que su pene tenía forma de champiñón,[4] lo cual acaso fuera producto de la circuncisión, algo que él no ha querido jamás corroborar y que, presumiblemente, considera una tara. A esa anomalía física había que sumarle una terrible obesidad que le aquejó durante su adolescencia: pesaba 120 kilos cuando contaba dieciséis años, y no hubo manera de eliminar peso con la gimnasia, teniendo que esperar a un cambio en el ritmo metabólico para adelgazar.[5]

Es la misantropía que desarrolla entonces en general, y la aversión desplegada hacia su inmediato y estrecho entorno en particular, lo que le induce a volcarse en la búsqueda de/evasión hacia un significado de las cosas, de la existencia en sí. De ahí su interés por el yoga y las técnicas de relajación, así como la inmersión en el budismo zen, la práctica del karate y el inicio de estudios universitarios de psicología y filosofía durante dos años, aunque también estudia por su cuenta medicina y matemáticas. Dura poco en los círculos académicos, pues no se aplica; prefiere haraganear o ir al cine o leer poemas, hasta que decide orientar su vida por los arriesgados derroteros del arte atraído por la magia del teatro, concretamente por los espectáculos de marionetas. Ya desde los quince años anidaba en él el deseo de ser actor, mostrando tanto entusiasmo por ello que sus pocos amigos de infancia lo llamaban Pequeño Rimbaud, pero es entre 1949 y 1952 que su flirteo con el escenario se convierte en pasión. Primero actúa de payaso y oficia como domador de elefantes en el circo, posteriormente pasa a hacer mimo y teatro, hasta formar su propia compañía de marionetas, el Teatro Experimental. Esto último tiene lugar al poco de cumplir veintitrés años de edad, en 1951, usando los escenarios de la Universidad de Santiago y con una compañía formada por conocidos suyos que alcanza el medio centenar de integrantes, entre los que se cuentan los jóvenes intelectuales chilenos coetáneos Donoso, Parra, Lihn, Edwards... Jodo descuella sobre todos, por innovación y por atrevimiento.

En 1953 emigra a París. Marcha casi en calidad de exiliado, porque no volverá a pisar el suelo de su patria natal hasta abril de 1991, aunque declaró en una ocasión que su ida obedeció a que nadie en Chile podía enseñarle tarot ni alquimia.[6] En la capital de Francia se relaciona con músicos, actores, poetas y escritores. Se alista al servicio de Etienne Decroux, quien fuera el maestro de Jean-Louis Barrault y de Marcel Marceau.

[4] "Alejandro Jodorowsky". *Op. cit.*

[5] *Libération*, 6 de junio de 1998.

[6] Sergio Marras. "Entrevista sin título". *Bandido* 20.

Decroux le pone en contacto con este último y trabaja para él durante los siguientes seis años de su vida (escribe dos obras de mimo para Marceau: *Le mangeur de cœurs* y la famosa *La cage*), e incluso tiene por esta época la oportunidad de dirigir un musical para Maurice Chevalier, el de reinicio de su carrera estrenado en el teatro L'Alhambra. El siguiente paso en su trayectoria artística consiste en dirigir durante un año el Trois Baudets Théâtre. Más tarde se enrola en una gira mundial con la compañía de Marceau y, cuando recalan en México, el gobierno le propone un puesto como director de teatro, afincándose entonces en dicho país. Desde 1960, incansable, dirige un centenar de obras teatrales de vanguardia en menos de una década. Adapta a Strindberg, Beckett, Ionesco, todos con gran éxito, consiguiendo actores de alcurnia para sus adaptaciones, que fueron sonadas por su atrevimiento (redujo a dos los cincuenta personajes de una obra de Strindberg y reescribió por completo una obra de Leonora Carrington, por ejemplo).

Pero el punto álgido de su carrera lo alcanza a su vuelta momentánea a París, en 1962, cuando se reúne con Roland Topor y Fernando Arrabal para fundar el Movimiento Pánico, basado en la filosofía de ruptura de límites representada en el dios Pan (que era dual, a la vez verdugo y víctima), y con la intención de estudiar las teorías del poeta y actor Antonin Artaud, cuya obra *El teatro y su doble* fue la Biblia de Jodorowsky como autor teatral, según ha admitido. A partir de aquí, Jodo comienza a portarse mal. Hace de todo y con todo escandaliza. Organiza algo que él llama «psicodramas», una suerte de *happenings* agrupados bajo el título de *Panic Ephemeras* (*Efímeras pánicas*) con los que pretende provocar una fuerte reacción por parte del espectador. Para lograrlo hace gala de accesos de sadismo y de un descoque absoluto, lo cual supuestamente liberaría al público de sus obsesiones eróticas, exorcizándoles a través del terror y del humor a partes iguales. Aquellos expectáculos y *performances* con las que Jodo quiere plasmar una expresión múltiple del arte en donde se conjugasen las sustancias primigenias de la poesía, el teatro, la danza, la imagen plástica, todo ello en íntima relación con el terror, el humorismo y la espontaneidad, alcanzan hasta cuatro horas de duración y son desarrolladas a manera de rituales, con Alejandro oficiando de maestro de ceremonias y situando sobre el escenario animales, mujeres exuberantes y enanos castrados. Además de eso, toca en el grupo pop Las Damas Chinas (a golpe de filete crudo sobre el teclado, que en una ocasión destruyó a hachazos frente a las cámaras de televisión), cofunda la revista surrealista *S.N.O.B.* junto a un grupo de escritores

mexicanos, representa a Nietzsche con actores desnudos sobre el escenario (con él meditando en cueros), y alcanza el clímax de este período cuando castra animales sobre las tablas (simbólicamente a su padre, dice), y cuando pega latigazos y zurra a las chicas en sus veintisiete *Efímeras pánicas*. Lo colma con la vigésimo séptima, un *happening* monumental y demencial llevado a cabo en el Centro Cultural Americano en 1965, y germen de la posterior desintegración del Grupo Pánico (que tendrá lugar en 1974), ante el peligro de que el supuesto movimiento sufriera la institucionalización que pretendía Arrabal.

Durante todo ese tiempo, Alejandro aprovecha también para dirigir su primera película y comenzar su carrera como escritor, pues inicia entonces las fábulas noveladas *Las arañas sin memoria* y *El paraíso de los loros*. Pasa un año en los Estados Unidos y otro en Francia a finales de los sesenta. En 1967 vuelve a México para quedarse allí un lustro,

¡HAZ QUE SE TE EMPINE, POR MIL DIOSES!¡NO SÉ QUÉ ME RETIENE DE APLASTARTE COMO UN CHINCHE, VENCEDOR DE MIS COJONES!... ¡TODO ESTO PARA NADA!¡TE MALDIGO!...

durante el cual forma la Sociedad Cinematográfica Producciones Pánico con vistas a filmar *Fando y Lis* (sin embargo el rodaje tiene lugar en Francia). Poco más de dos años después dirige *El Topo*; en 1973, *La montaña sagrada*, y comienza los preparativos para la adaptación a la gran pantalla de *Dune*, un proyecto faraónico que se vino abajo pero que le reportará la amistad con Moebius en 1975. Es por entonces que Jodo pergeña sus primeros guiones de historieta en México.

En 1977 prepara la que sería su última película por una temporada, *Tusk*, estrenada en 1979. Dedica la siguiente década a escribir cómics, aunque no se olvida del cine pues intenta rodar la película *El rey del mundo* y elabora un proyecto de adaptar a la gran pantalla *El Incal*, hasta que en 1989 estrena *Santa sangre*. Al año siguiente rueda *El ladrón del arco iris*, ya afincado en París, ciudad donde combina sus sesiones de aplicación de psicomagia con las labores de conferenciante gurú en el Cabaret Mystique, e impartiendo semanalmente sus sanamientos en el también parisino café Stellaire mediante el uso del tarot. Sus libros han sido muy populares entre los amantes del esoterismo, y los editados en México, *Historias pánicas*, *Juegos pánicos*, *Teatro pánico* o *Filosofía pánica*, están casi todos descatalogados, aunque hoy se puede encontrar todavía el estudio sobre su obra *Antología pánica*.

Mitificado por *El Topo*, promiscua y adelantada a su tiempo, y por sus gestas cósmico-místicas en viñetas, Jodorowsky menudea su presencia por los festivales de cine y cómic mientras imparte cursos sobre tarot y psicogenealogía durante los años noventa. En el último lustro del s. XX su popularidad ha adquirido nuevos bríos, sus guiones de cómics disfrutan de éxito (*El Incal* ha vendido más de un millón de ejemplares por todo el mundo), sus películas cosechan nuevas legiones de fans (como quedó demostrado con la retrospectiva de su filmografía en el Festival de Cine Underground celebrado en Chicago en agosto del 2000), imparte cursos y seminarios sobre psicomagia (ha sido aplaudido en el Museo Nacional de Bellas Artes de Chile por sus estudios vinculados con el inconsciente humano) y publica una nueva hornada de libros: *L'arbre du dieu pendu* inspirado en el tarot, la novela alquímica *El niño del jueves negro*, la delirante *Albina y los hombres perro*, *Psicomagia II*... Entre sus últimos proyectos se cuentan la literatura, con una nueva novela en la que lleva trabajando seis años, y continuar con sus guiones para cómic y cine. Asimismo, tiene intención de volver al teatro, pues anunció para enero del 2001 el estreno en Italia de la obra *Opera pánica*.

Hoy, anciano pero incombustible, asiste pletórico de vitalidad a toda convención a la que es invitado, incluso a las cinematográficas, si bien rehuye el visionado de sus películas porque no soporta contemplar actuando a alguno de sus cinco hijos (cada uno de madre diferente, por añadidura). Con todo, ha reconocido que es muy feliz viendo los cortometrajes rodados por su hijo de veinte años Adam.

ÉL: SINCRÉTICO

La obra de Jodorowsky, ambigua y críptica en un principio, se revela inteligible pese a sus estrambotismos, sus delirios abracadabrantes y la indignante faramalla de chalán que acostumbra a utilizar en las entrevistas. El análisis de sus aportaciones a la narrativa, al cine y a la historieta destapan una serie de obsesiones tras toda esa pantalla de conceptos cósmicos, mesianismo y contradioses fáciles de comprender si, como él teoriza, se profundiza en su genealogía, en su pasado. Procediendo así, se entrevé también un hábito utilitario, interesado en la fama, entendiéndola como trampolín hacia la inmortalidad.

Las presumibles taras físicas que lo aquejaron en su infancia, unidas a las truculencias habituales en su barrio infecto y sumado a un más que posible complejo de Edipo, hacen del Jodorowsky adolescente un ser que asume su debilidad, su mortalidad, y se refugia en sí mismo. No obstante, dotado de gran inteligencia y con la mente plagada de fantasías y de proyectos, decide recorrer un proceso iniciático, de aprendizaje y perfeccionamiento físico mediante las artes marciales, y también espiritual para superar el miedo a la muerte. Y el del espíritu lo hace a todos los niveles. Obsesionado por la búsqueda de su propia identidad, partiendo de su origen judío que nunca abandona, se rodea de mentores que lo inicien en otras disciplinas. En el budismo zen acude al monje Yotakata, en el tibetano a Thursday L., en la medicina mágica de los gitanos es instruido por Paul Derlon, y en los alucinógenos por Óscar Ichazo. Posteriormente se sumerge en la cábala devorando los libros de Gurdjieff y se empapa de las llamadas Nuevas Religiones de la Era de Acuario, como la de Carlos Castaneda, a quien profesaba gran admiración a comienzo de los años setenta. Todo ello en una apretada amalgama de teorías siempre alejadas de lo instituido a las que se une un cierto nihilismo producto de su amor por Sartre y, en menor medida, comulgando con el positivismo lógico de Wittgenstein. Freud y Jung, por este orden, también pueden encontrarse en su mesilla de noche.

Como quiera que Jodorowsky se halla en posesión de una fuerte personalidad, la de un ególatra profundo y un misántropo convencido, termina por surgir el genio. Un genio que se manifiesta en múltiples facetas, ecléctico, dando la imagen de un buscador, un teósofo que utiliza el arte para conjugar los caminos que le conduzcan a sí mismo, a su esencia en conjunción con el Universo. Refuerza su lucha por ese objetivo con las teorías en boga y abraza el surrealismo considerándolo como «el último gran movimiento que ha surgido en Europa», si bien hay quienes ven su obra fraudulenta y arrogante y más dadaísta que surrealista en realidad, prosaica y ligada, fílmicamente, a la *exploitation*. Jodorowsky lo mezcla todo: igual se sumerge en la arqueometría del Tarot que en la cábala y otras ciencias esotéricas y ocultas hasta crear las suyas propias: la psicomagia, la psicogenealogía, los masajes iniciáticos… Sus teorías personales no han de estudiarse por tanto bajo un sólo prisma y sí como un crisol de temas con los que teje la urdimbre de su obra.

El más importante de esos temas es el del proceso iniciático. Puesto de manifiesto como actitud ante la vida, como búsqueda del origen genealógico (el *regressus ad uterum*, en suma), termina en el retorno ritual, en la metamorfosis, el renacer que deviene inmortalidad al liberar, por fin, el espíritu como se estipula en el ciclo kármico panindio. Todos los personajes del chileno pasan por determinadas pruebas que ponen de manifiesto su templanza, ayudados las más de las veces por algún tipo de poción, normalmente orientados por un mentor, por lo común conscientes de sus carencias, y siempre pasando por el horror del sacrificio y de la mutilación. Así, hasta llegar al dominio de sus cuerpos astrales, residuo de su felicidad fetal, y hasta el encuentro con el huevo regenerador y la conciencia de su dualidad, su androginia, ecuación perfecta de la esencia humana según Jodo

Manuel Romo. "Alejandro Jodorowsky o el malditismo por bandera" *Flash-back* 1.

¿QUE PRETENDES PROPONERME A CAMBIO DE TU VIDA?
POSEO UN OBJETO QUE TODO EL IMPERIO BERG ANHELA
¡EL INCAL!
¡EL INCAL PERTENECE AHORA A LOS BERG, LA PARTE OCULTA DE LA PROFECIA ANUNCIA AL INCAL COMO LA LLAVE SECRETA DE LA EDAD DE ORO!
PUES MIRA ¡MIRA!
¡EL INCAL!
¡EL INCAL!

(el sexo, habitual invitado en sus obras, no suele resultar vejatorio sino que se aglutina en el amor, entendido como amor cósmico, más divino que físico). Y esos personajes que crea son invariablemente Mesías, los anunciantes del Fin del Mundo y de la restauración del Paraíso judeocristiano, ya que sus mundos vienen a confluir todos en una ilusión escatológica de la que en definitiva nos liberará un presagiado con la imagen de Dios invariablemente como telón de fondo.

Jodorowsky intenta que su enviado particular se libere del lastre religioso, al menos del tradicional, puesto que el autor es un místico que aspira a encontrar a Dios en sí mismo y, por ende, reniega de las religiones. De hecho, según cuenta en su novela autogenealógica *Donde mejor canta un pájaro* (Seix Barral), su abuela renegó de Dios al morir su hijo como consecuencia del peso de treinta y siete tratados del Talmud que le impidieron salvarse de una inundación. Pero el Antiguo Testamento está presente en la obra del chileno, sus personajes están forjados siguiendo el modelo bíblico, se conducen por una ruta salpicada de penas, miedos, intrigas, venganzas, sentimientos de culpa y arrepentimiento para, al encontrarse con ellos mismos, revolverse contra su creador. De ahí que el tema de la castración y de «matar al padre» sea constante, quizá por razones personales, quizá como repulsa de la represión sexual judeocristiana en general (se admiten apuestas). De otro lado, en el libro que preparó para ser editado en 1994, *Las mil caras del hombre invisible*, una suerte de reunión de cuentos/sentencia al estilo Khalil Gibran, se observa un claro panteísmo.

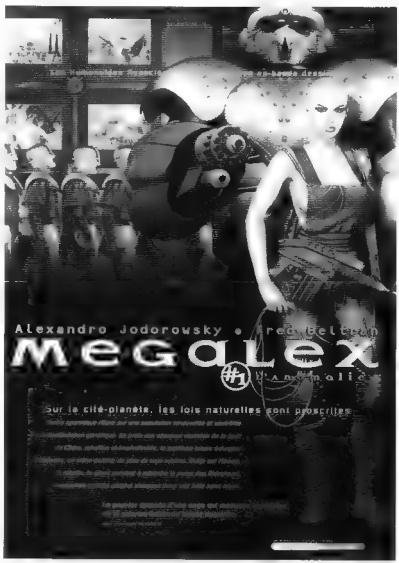
Bajo el punto de vista del autor chileno, todo se concreta en lo espiritual, haciendo de ello una enmienda a la totalidad, lo político está en lo religioso, lo divino en lo humano, la mierda en la belleza o, parafraseando a otro de sus filósofos favoritos, Nicholas DeCusa: «Todo está en todo». Por eso, su visión trascendental y unificadora del Universo no impide que sus obras estén ribeteadas por un humor irreverente, producto de la necesidad de buscar una lógica malsana al mundo o, mejor, una no-lógica en la que la realidad se desdibuja y en la que la violencia más brutal y la locura son habituales (dejó esto manifiesto en su libro de 1997 *La sabiduría de los chistes*). Por descontado, su humor es cáustico; no en vano cosechó en 1985 el premio Humor Negro con su obra *El paraíso de los loros*.

El esoterismo y la cábala también son constantes en su obra. Habiendo bebido de las filosofías orientales y de las corrientes esotéricas extendidas por Europa, siempre conduce sus historias a través de un número mágico, habitualmente el siete (lo extiende a nueve en el filme *La montaña sagrada*, en representación del sistema solar; posteriormente a doce, en alusión al Zodiaco), denomina samuráis a sus colaboradores y, cuando realiza una conferencia, dice hacerlo guiado por una entidad interior llamada El Chino. Los que lo conocen bien no dudan en definirlo como un hombre con una personalidad muy acusada, con esencia, espiritualidad y mucho conocimiento. Y puede que así sea, mas para la gente de orden es un tipo subversivo, un intelectual hiperactivo contra el arte, un paria despreciado por una sociedad que ya no confía en la necesidad

de buscar la iluminación en el intelecto; la gracia en el corazón; el orgasmo cósmico en el sexo, y el estado de trance en el cuerpo..., y menos a través de los cómics. Sus temas y su modo de abordarlos acercan su obra a los esquemas del *underground*, y de hecho, él considera que el arte para la elite ya acabó y que se accede al verdadero arte a través del arte popular, aunque intelectualizándolo.

Si ponemos los pies un poco más en la tierra, el análisis de la obra de Jodorowsky también atañe a figuras más cercanas y materiales. El componente freudiano de sus creaciones es claro, y también sobrevuela toda su obra la referencia a la cotidianidad desde el análisis de sus contenidos míticos a la manera de Jung. Y su actitud de judío errante, como se le ha calificado avispadamente, acaso se amolde más a la de un judío que reniega de sus orígenes, que rechaza la figura del padre (en su novela *El niño del jueves negro* retrata a su padre como materialista, comunista y ateo) y que odia la segregación clasista (las clases estaban muy marcadas en su Chile natal), lo cual no deja de ser una repulsa del materialismo dialéctico y, a la larga, y como reacción edípica última, del marxismo paterno y del marxismo filosófico.

Jodorowsky, como creador, es un humanista que renuncia a lo material y que se enfrenta con la risa al caos de la existencia, ridiculizando así la sociedad. Por no amoldarse se convierte en un provocador, en un esquizofrénico endemoniadamente burlesco. Del grupo Pánico no ha dudado en decir que fue creado para burlarse del aburguesamiento que estaban experimentando Bretón y los surrealistas franceses a finales de los 50: «Todo fue una gran fiesta... Nunca existió ninguna doctrina, ninguna afinidad entre nosotros [...] Había que crear un nombre y hacer pasar a la Historia algo inexistente para demostrar que la Historia es falsa.»[8] También ha dejado caer la afirmación de que la editorial Les Humanoïdes Associés nació de un discurso que él pronunció. De igual manera pretende convencernos de que la película *Action Jackson* y la paraliteratura de Silver Kane y Marcial Lafuente Estefanía son de enorme calidad, desea adoctrinarnos con su predilección por el cine de Hong Kong y por los filmes de Argento y Lucio Fulci frente a producciones como *The Cage*, y aconseja que los libros han de comprarse al tacto. Para colmo de lo extravagante ha declarado alegremente que tiene ciento cincuenta años de edad. La página electrónica en Internet en la que su trayectoria tiene mayor presencia no podía denominarse de otro modo que *Hotweird*, y su tarjeta de presentación reza «antipoeta y mago» o bien «guía de sombras, maestro dormido» y otras frases por el estilo. En Père Lachaise, París, plantó en 1965 una lápida sobre una falsa tumba en la que se lee su nombre y el epitafio «*Quoi?*».



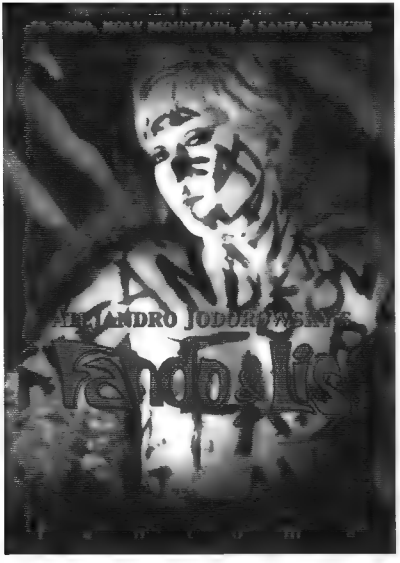
Para terminar este recorrido por su laberíntica personalidad, reproduzco una declaraciones efectuadas recientemente sobre él por Arrabal : «Jodorowsky me dijo un día: Nosotros no conocemos el amor homosexual, probémoslo. Le dije: Comienza tú [risas]. Y él llamó a un actor y se hizo sodomizar por él. No le gustó».

Estamos antes un buscador. En efecto, estamos ante un gurú aparentemente no codicioso que jamás cayó en el deleznable sectarismo, ante un hombre que cree que la Humanidad finalmente «se irá haciendo espiritual, porque si no se autodestruirá, [y para ello] no son necesarios gurús, ni guías, pero sí instructores que hayan llegado a altos niveles de conciencia.»[10] Él mismo adopta ese papel. Es labor nuestra creerle un loco o un verdadero genio con brotes de excentricidad. Aun así, si no queremos comprometernos con su doctrina, nos queda el goce estético de su obra.

[8] Jose A. Mayo, "Alejandro Jodorowsky. Escándalo público número uno". *Primera Línea* 6.

[9] Jesús Quintero, "Entrevista a Fernando Arrabal" *El Vagamundo*. Canal Sur, 18 diciembre 2000. min 16 y ss

[10] Salvador Hernáez, "Alejandro Jodorowsky. Soñador de universos, hacedor de leyendas". *Año Cero* 48



SU CINE: MALDITO

Y tanto. Todos sus proyectos han terminado perdidos o censurados o retenidos por las distribuidoras o con muy mala prensa, hasta que unos pocos estudiosos reivindicaron su figura a finales de los años ochenta equiparándolo con el buen hacer de Jean Cocteau y Ken Russel. Con el paso del tiempo, Jodorowsky se ha convertido, junto con Raúl Ruiz, en el director de cine chileno más famoso. El rescate de sus cintas, diseminadas por el mundo durante años, ha sido arduo y, por fortuna, los nuevos soportes las han hecho accesibles en el último lustro. Su cine resulta muy personal y excesivo, por lo brutal, lo explícito y lo desenfrenado; pero adelantado a su tiempo por lo imaginativo y lo arriesgado. Es, en definitiva, visionario, como el del olvidado Mójica Marins. Desde luego, Jodorowsky se ha ganado a pulso su malditismo, como prueba este breve recorrido por su filmografía, tachonada de obsesiones mesiánicas, donde priman las referencias a la Biblia, al sentimiento de culpabilidad, a la muerte y a la locura.

A su primera película, *Las cabezas intercambiadas* (1967), él se refiere como media película dado que la copia original fue robada al poco de su estreno. Se trataba de una adaptación de la novela de Thomas Mann *The Transposed Heads* rodada en París, interpretada por el matrimonio Ruth Michelly y Saul Gilbert, filmada en color en 16 mm y con música del grupo electrónico Kosma. No es una película en el sentido estricto del término: la narración se articula a modo de fábula muda y la historia es interpretada utilizando el mimo, aunque consta de una breve introducción escrita por Cocteau. La obra no pasó desapercibida ya que cosechó el segundo premio en el Festival de Cine Amateur de París y el primero en la misma categoría en Roma; pero tras la muerte de Gilbert, por cáncer, su esposa Ruth se marchó a Alemania con la única copia de la filmación y para su realizador ha sido imposible recuperarla.

Su siguiente trabajo, rodado a lo largo de varios fines de semana en 35 mm, *Fando y Lis* (1968), se sostiene sobre un texto de Arrabal que ya había escenificado sobre las tablas el chileno y que pretende simbolizar la peregrinación a una tierra de promisión, pues allí parece conducir el vagabundeo de los dos protagonistas tarados, el impotente y violento Fando y la paralítica Lis. Rodada sin guión previo con estructura de *road-movie*, Fando y Lis encuentran a gente extrañísima en su camino hacia la tierra prometida y felicísima de Tar; charlan, se hacen la puñeta entre ellos dos, discuten sobre banalidades, luchan... hasta que Fando acaba matando a Lis. Él prosigue su camino con el peso del cadáver de ella y con el peso, aún mayor, de la culpa, de tal guisa que acepta la tortura que luego le aplican unas mujeres en bikini y atiende impasible al ritual en el que unas vampiras beben sangre (verdadera, según Jodorowsky) mientras ofrecen la vagina del cadáver de Lis a unos cerdos (verdaderos, también). Esta provocadora cinta fue presentada en el Festival Internacional de Cinematografía de Acapulco con cierto éxito entre los pocos que aplaudieron la llegada de un nuevo maestro del surrealismo, pero las acusaciones de depravación que emitieron el resto suscitaron tal alboroto que el realizador tuvo que huir por temor al linchamiento, siendo clausurado el certamen.

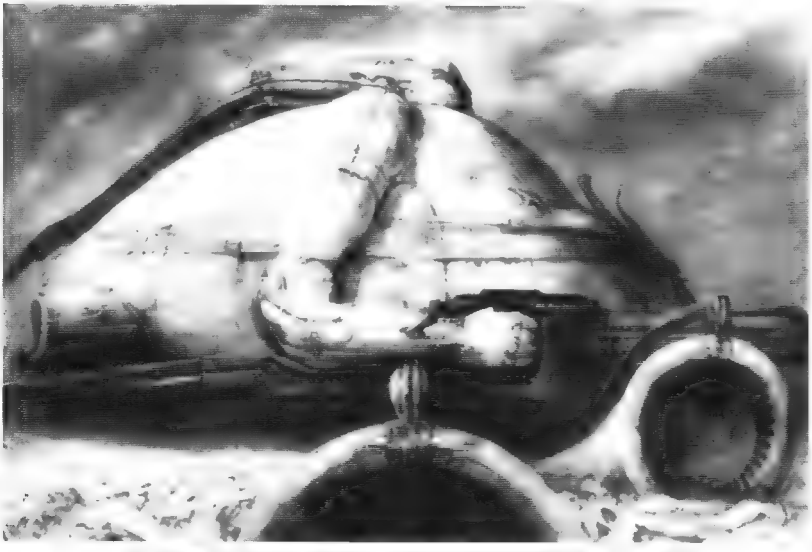
Posteriormente, *Fando y Lis* llegaría a ser comparada por ciertos intelectuales con el *Satyricon* de Federico Fellini (quizá por la escena de los huevos, si bien la película del chileno aventajaba en tres años a la del italiano), pero eso no facilitó su estreno en México, país donde quisieron prohibirle su filmación, y en Estados Unidos se estrenó censurada por la propia distribuidora, Cannon Films, que cortó todas las escenas de contenido fuerte. Pese a todo, recaudó 400.000 dólares y con

[1] Poco antes se había producido un enfrentamiento entre estudiantes y las fuerzas policiales en Ciudad de México, con gran mortandad como resultado. La masa espectadora que estaba de parte del gobierno estaba demasiado susceptible ante la denuncia de la barbarie que deslizó en su cinta Jodorowsky.

eso pudo hacer frente a su siguiente proyecto cinematográfico. De *Fando y Lis* hubo un intento de estreno en España en 1980, junto con la cinta de Arrabal *¡Viva la muerte!*. Dada por perdida durante 30 años, por fin pudo localizarse una copia y hoy es posible adquirir la versión en DVD, de Ars Magna, que adjunta también el documental de 1995 *Constellation Jodorowsky* sobre la vida y el arte de este hombre a través de entrevistas a él mismo y sus amigos Giraud, Arrabal, Marceau, el músico Peter Gabriel y el maestro de artes marciales Jean-Pierre Vignau. También existe una versión en vídeo editada en Estados Unidos.

Su producción más emblemática y primera en color, *El Topo* (1970), fue dirigida en México con un coste de millón y medio de dólares aportados por Allen Klein, aunque su administrador fue un tal Roberto Viskin. Se trata de una amalgama de *western* y pasión cristiana protagonizada por un vengador de oscuro designio. Ese vaquero vindicador forma parte de un ejercicio simbolista donde cabe una mezcolanza del tarot y las filosofías zen, tao y sufí, junto con mucha inspiración tomada de la filmografía de Luis Buñuel. El pistolero apodado Topo, incorporado por Jodorowsky, instruye a su hijo sobre el sacrificio ritual y le explica que ha de destruir la figura del padre si quiere madurar, golpeándolo para remarcar sus palabras. Atraviesa un pueblo masacrado por cuatro villanos y jura dar muerte a los responsables como un resentido samurái. Lo hace, castra al líder de los forajidos, pero él debe refugiarse con una comunidad de monstruosidades a quienes decide tutelar y sacar de su encierro subterráneo. Es ayudado por su hijo, ahora un sacerdote que reniega de él como padre pero que colabora en la construcción del túnel que conduce a la libertad. Cuando salen, los *freaks* son masacrados debido a su fealdad (en una nueva alusión a los disturbios de 1968 en Ciudad de México), tras lo cual Topo se autoinmola.

El Topo es una extraordinaria y repulsiva mezcla de Leone, Peckimpah y Browning en la que asistimos a la transformación de un pistolero en una suerte de bonzo (se suicida ritualmente prendiendo fuego a su cuerpo). El director ha comentado que la dirigió bajo trance, sin fundidos, sin efectos, siguiendo el guión de modo consecutivo con el objetivo de ser el Cecil B. de Mille del *underground*. Desde luego el rodaje fue una locura: durante los nueve meses que duró, los técnicos no paraban de hacer cola para cobrar, de tanto como escaseaba el capital; el tal Viskin



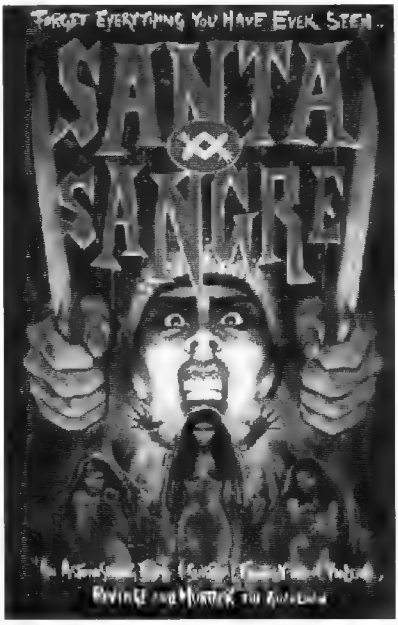
marchó un día al barrio chino más cercano y se trajo consigo 20 prostitutas y, otro día, 200 condones (para los efectos con sangre, toda una plétora). El realizador en un principio no logró distribuirla fuera de México, lo cual era su principal objetivo, a causa de su factura escabrosa, pero finalmente convenció a un *hippy* allegado a la productora de las películas de John Lennon y Yoko Ono y llegó a convertirse en película de culto. Fue proyectada todas las medianoches de los viernes en el Elgin Theatre desde diciembre de 1970 hasta junio de 1971, y gracias al boca a oreja logró tanto prestigio como entonces gozaban las obras *El Señor de los Anillos*, *El lobo estepario* o *Las enseñanzas de Don Juan*, libros consultados por los intelectuales de la contracultura de entonces. La autoridades mexicanas rehusaron patrocinar la película en el Festival de Cannes de 1971. En España no sería estrenada hasta enero de 1980, en la primera Muestra Internacional de Cine Imaginario y de Ciencia Ficción de la Villa de Madrid. El comité organizador concedió allí a Jodorowsky una mención especial por su labor artística y por su apoyo al certamen, pero no premió su cinta, de pase único en el festival, porque el distribuidor se apoderó de los rollos para su visionado en circuitos comerciales. Hoy es fácilmente localizable su versión en vídeo, editada por el sello británico Chain Productions, ya sin los cortes que la BBC hizo sobre la cinta en su último pase por televisión.

La montaña sagrada (*The Holy Mountain*, Estados Unidos/México, 1973) es un filme de tipo documental rodado con dinero, según Jodorowsky, de John Lennon (el productor, Klein, discutió con el director y se desentendió del proyecto por considerarlo orgiástico). Se trata de un experimento fílmico, un documental ficticio que narra la búsqueda de la sabiduría residente en la amalgama de filosofías, y de la iluminación a través del contacto con los hongos alucinógenos administrados por el gurú boliviano Óscar Ichazo. Antes de comenzar el rodaje, Jodorowsky y su esposa Valerie experimentaron una semana de vigilia bajo la supervisión de Ichazo y de un maestro japonés del zen, cuyo sistema de meditación mezclaba diversas técnicas con ejercicios de yoga. Luego, junto a todo el equipo de filmación e intérpretes, ingirieron LSD mientras Ichazo y sus ayudantes les practicaban masajes mongoles. La película consta de tres partes. En la primera, una especie de análogo de Cristo vive en el México contemporáneo experiencias que atañen a la América

de los siglos XV y XVI, en una metáfora crítica en torno al brutal colonialismo español. La segunda parte es una sátira del poder, del sistema, que se hace al tiempo que son presentados los protagonistas de la cinta. Y en la última vemos como un grupo de potentados son preparados y conducidos por el Alquimista (Jodo lo interpreta) hacia una montaña en la que habitan unos hombres sabios e inmortales a quienes pretenden arrebatar su cualidad de eternos. No consiguen su objetivo y el camino hacia la absurda reflexión final está jalonado por violencia, mutilaciones y sangre. De esta película ha comentado su realizador que pretendía hacer «cine sagrado. Conseguí elefantes, tigres, plantas psicotrópicas, un enano, un millonario y la llené de sangre de principio a fin... se revela la verdad cuando los personajes toman conciencia de que están en una película.» *La montaña sagrada* se mantuvo dieciséis meses en cartel en Nueva York y en su pase en Cannes en 1973 causó gran conmoción y repugnancia. Muy difícil de encontrar durante años, salvo por las versiones japonesas editadas por Nikkatsu, hoy por fin existe copia en vídeo de esta película, publicada por el sello inglés Visual Entertainment.

Con esta cinta termina lo que para el realizador era cine hasta ese momento: un poema, un recorrido de visión completa inexpresable e imposible donde él lo orquestaba todo: dirigía, interpretaba, diseñaba los trajes y los decorados, componía parte de la música... Jodo quiso edificar con su cine una fortaleza sobre la fe en el espíritu humano, sobre el amor como única salida de salvación y sobre la búsqueda de la identidad a través del sacrificio. Y no pudo. A partir de entonces intentaría una creación de tipo colectivo más estructurada que intenta materializar en su siguiente empresa. Meditó sobre la posibilidad de realizar los filmes *El Sr. Sangre y la Srta. Huesos* y le pusieron sobre la mesa 300.000 dólares para rodar *La historia de O*, pero el proyecto que reclamaría su atención fue *Dune*, por el que luchó desde 1974 a 1977 sin éxito, quedándose en fase de preproducción: pero, incluso así, es de gran importancia para el género y para comprender la posterior dedicación del cineasta a la historieta.[11]

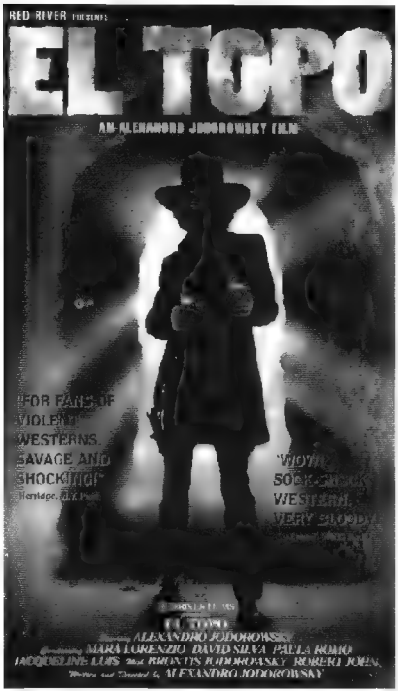
Frustrado debido al fracaso de *Dune*, Jodorowsky se volcó en otra filmación, la de *Tusk* (1979), cuyo protagonista es un elefante, dado que se basaba en la narración infantil *Poo Lorn L'éléphant* de Reginald Campbell. Trata de una niña, Elisa, y un pequeño elefante, el Tusk del título, que nacen a la vez y sus vidas se interconectan a lo largo de los años, sobre todo desde que Elisa descubre que mantiene un enlace psíquico con el proboscidio, lo cual permite a Tusk salvarla cuando es secuestrada. Jodorowsky desliza en la trama cierta crítica hacia el colonialismo francés, retrata a otro padre tiránico (el de la niña), pero el producto final resulta ininteligible, predecible y aburrido, encarecido por el mantenimiento de los animales y por el costoso rodaje en la India. La producción corría a cargo de Eric Rochart, quien terminó por desentenderse de la película, que en París duró una semana en cartel (en España se estrenó en marzo de 1981, junto con la trascendental *Le Planete Sauvage* de Topor). Frustrado como consecuencia del resultado, Jodorowsky determinó alejarse del Séptimo Arte durante una década. *Tusk* es difícil de visionar hoy porque la cinta ha sido imposible de localizar incluso para su director.



Su vuelta a las salas se produjo con *Santa sangre* (*Sangue Santa*, 1989). Con cartel dibujado como la anterior por Moebius, y producción mexicano/italiana de Claudio Argento, obtuvo el Gran premio de la Crítica y el premio a la Mejor Película del Festival IMAGFIC y el primer premio del Festival de Festivales de Moscú. En la película, basada en una historia real, el director aprovecha para exorcizarse de los demonios

[12] Karin Kutscher, "Jodorowsky y el cine". *Frauko* 36.

[13] Se ha dado buena cuenta sobre la aventura de esta producción en *Stalker* 15. Acudan allí los interesados.



que lo atenazan desde su infancia, trasladando la acción a un México decadente en el que sitúa como actores a gente de la calle y a tres de sus hijos, Adan, Teo y Axel. Todo ello en un largometraje que, partiendo de reminiscencias fellinianas (el circo, la iglesia y la desazón), y lanzando guiños a Browning y a Buñuel, ahonda en el drama espiritual de un hombre que, después de presenciar como su brutal padre corta de cuajo los brazos a su madre, inicia una búsqueda de su cordura, del amor y también de su propia identidad. Aunque, cuando controla su mente también aflora el deseo de venganza...

El sello jodorowskiano se manifiesta al completo en esta confrontación de Freud con Fellini, una historia en imágenes cargada de simbolismo (el águila, mejor representación del espíritu en libertad de la magia prehispánica que el fénix mítico que han citado otros críticos) y con un espectacular cromatismo narrativo, sito en un mundo suburbial, violento y desasosegante. En esta historia se pasa por la locura, el sexo, la mutilación (de la madre, de la virgen en la iglesia), por la emasculación y los sacrificios rituales, sin olvidar el humor (los fieles mariachis, el entierro del elefante), todo en una obra que se centra en la imposible relación simbiótica del protagonista con su madre, la cual mantiene su espíritu preso. La libertad se logra al reencontrar el amor de la infancia, la pureza y, finalmente, tras la metamorfosis, el alma, aunque el camino se halle salpicado con charcos de sangre. Denostado de nuevo su artífice, la cinta duró poco en cartel, dos semanas en Francia y más o menos lo mismo en nuestro país, donde se estrenó en 1991.

Su siguiente largometraje, *El ladrón del arco iris* (*Rainbow Thief*, 1990), fue dirigido bajo serias imposiciones de la productora británica, como la falta de violencia o los intérpretes: Christopher Lee, Omar Shariff y Peter O'Toole. Pese a todo, de nuevo es blanco de la censura porque Jodorowsky no dudó en introducir nudismo en esta absurda historia rodada por encargo sobre dos tipos que viven con su perro en las cloacas. El rodaje, en Polonia y el Reino Unido, duró dos años y estuvo marcado por la polémica: el realizador llegó a abofetear al productor ejecutivo en público. Fue presentada en Venecia en 1990 y no se estrenaría en París hasta diciembre de 1993. Existe versión británica en vídeo.

Aparte de los consabidos proyectos de llevar a la pantalla los tres primeros álbumes de la saga de *El Incal* con respaldo de dinero canadiense, el chileno también anunció en su día [14] la intención de adaptar la historieta *Viaje a Tulum*, obra de Fellini y Milo Manara en la que Jodorowsky sale dibujado, en cumplimiento de la última voluntad del afamado director italiano. Este proyecto no prosperó por falta de financiación.

En 1996 manifestó seguir decidido a rodar una secuela de *El Topo*, titulada *The Sons of El Topo*, con producción de Charles Lippincott (en un principio, luego señalaría como productor a Alfonso Arau, quien fuera actor secundario en *El Topo*, curiosamente), reincidiendo en el tema de los hijos que se enfrentan al padre. No pudo hacerlo debido a que su antiguo productor, Klein, no quiso cederle los derechos de la primera producción, lo cual le impide utilizar título, personajes o referencias. Jodorowsky ha comentado públicamente, en marzo de 1998,[15] que Klein lo odia desde que el chileno le reprochara su gula, y de ahí su negativa. La reacción de Jodorowsky ha sido transformar el proyecto inicial, aprovechándose de la confianza depositada en él por los productores canadienses, y convertirlo en *Abelcain*, una nueva versión de la secuela cuyo protagonista es El Toro. A Jodo nadie lo gana canibalizando, como se puede comprobar...

[14] *El País*. 17 de mayo de 1994.

[15] Carta en *www.hotweird.com/jodorow.sky*

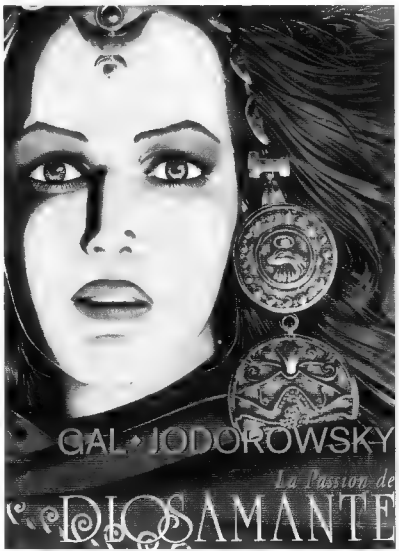
Otra de sus ideas para el cine ha sido la reciente propuesta a los estudios Universal del título *Metabarons*, adaptación de la saga en viñetas La Casta de los Metabarones, bajo su dirección y con guión conjunto de Jodorowsky y Arau, subiéndose al carro de la moda surgida en la segunda mitad de los años noventa de los filmes de ciencia ficción con mucho aparato infográfico para los FX.

Para terminar con su filmografía hay que comentar que no está definido todavía el rumoreado proyecto que se traían entre manos Jodo y el «pintas» de Marilyn Manson. Ambos provocadores pretendían trabajar en la película *Holly Wood*, de la cual Jodo se ha desentendido.

Creo conveniente citar aquí los paralelismos que presenta con *El Incal* la producción francesa de 1996 *El quinto elemento*, escrita y dirigida por Jean Luc Besson. Quizá sea algo arriesgado denunciar el plagio que parecen ser los personajes Zorg (de un Metabarón desasistido de omnipotencia), Korben (de un John Difool devenido *action-hero*), y otros secundarios, pero existe demasiada similitud entre los mangalores y los borgs de *El Incal*, y el Nueva York del siglo XXIII de la película es casi un calco de los escenarios de Moebius para *The Long Tomorrow* y los de la mentada saga (la niebla del subsuelo, los múltiples niveles, las fuerzas del orden...), aspecto éste reforzado por la aportación del propio Moebius y J.C. Mézières al filme. No obstante, que conste que Besson ha declarado «a los dieciséis años (...) lo inventé todo, completamente todo»,[1] y no ha citado fuente ni inspiración de tipo alguno para este guión cinematográfico.

El cine de Jorodowsky fue en su momento acogido con extrañeza y repulsa por las morigeradas huestes de bienpensantes (el *New Yorker* adjetivó sus filmes como «circos de horror» y *La montaña sagrada* fue reprobada duramente en el *New York Times* del 13 de enero de 1974). Pero ha sido mitificado, aplaudido y admirado con el paso de los años (en el 2000, el *New York Post* calificaba *El Topo* como «filme glorioso, entretenido, impactante, brillante...») Mas, si echamos a un lado las loas por su desparpajo, por su atrevimiento y por su intensidad, lo cierto es que en sus películas se narra siempre la misma procesión iniciática, cuyos integrantes no logran su propósito (le ocurre a el Topo, o a los buscadores de *La montaña sagrada*), con finales horribles (como en *Fando y Lis* o *Santa sangre*), con los personajes atrapados en círculos eternos... hasta el punto de ser un mero vehículo para mostrar el esoterismo como otra forma de imaginación y clamar por la instauración del viaje místico de carácter colectivo. Y nada más.

Pero dejemos esa discusión en manos de los fervientes del cine psicotrónico.

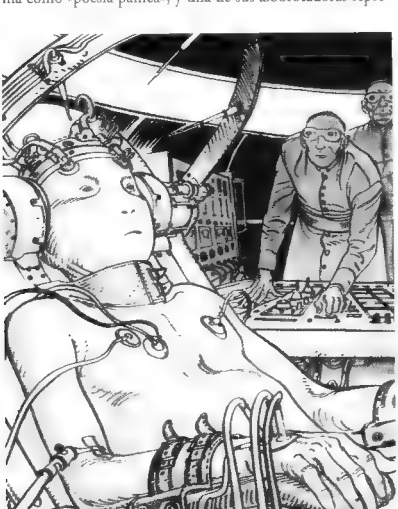


SU HISTORIETA: MONOTEMÁTICA

Los guiones de historieta de Jodorowsky han gozado por lo general del favor del público, no así del de la crítica especializada que los ha considerado muchas veces veleidosos. Con todo, pese a que su producción se halle sostenida por una argumentación iterativa, es admirable constatar su amor por el medio, al cual considera un arte mayor (eso también lo defiendo yo), despreciado pero no despreciable, puesto que materializa un deseo de crear una manifestación sagrada que esté al servicio del desarrollo de la conciencia humana (eso lo defiende él solito). Mas hay que precisar que no toda la historieta le parece de calidad a Jodorowsky. En su reciente visita a la villa italiana de Róvigo, tachó frente a los micrófonos de «cabrones» a los productores cinematográficos de Hollywood y luego se despachó a gusto con las diferentes historietas que existen en el mundo: «La historieta es tenida por obra de arte solamente en Francia, en España, en Bélgica... En América es el producto de una cadena de montaje; en Japón es «basura», inmundicia. Esto no significa que los cómics y los *manga* no hayan dado

[16] Nigel Floyd, "Ya ha sido encontrado". *SFX* 8.

lugar a grandes obras y grandes autores que admiro y amo: Will Eisner y Katsuhiro Otomo están entre mis favoritos.»[1] El autor teatral ya había mostrado tempranamente su atención por los cómics en su libro *Teatro pánico*, donde los definía como «poesía pánica», y una de sus alborotadoras representaciones, la llamada *Efímero de San Carlos*, la concluyó lanzando centenares de cómics hacia los asistentes mientras les increpaba diciendo: «Esta es la verdadera poesía del siglo XX. ¡Tomen! ¡Léanla!».[18]



Curiosamente, y centrándonos en su obra, el chileno no puede ser llamado guionista de historieta en el sentido europeo del término. Sí argumentista, pues así es como habitualmente crea sus epopeyas, conociendo la genealogía del dibujante y relatándole luego una historia ajustada a la medida de su capacidad artística, para lo cual le permite plena libertad de puesta en página, encuadres y técnica ilustradora. Por ello, dependerá casi por completo del dibujante que el guión resulte correcto. Con algunos historietistas es farragoso y desorientado, con otros, no obstante su buen oficio, la narración adolece de la enjundia general y de la extravagancia omnipresente como consecuencia directa de que el chileno no cree en el estilo. Jodorowsky asegura que sus historias ya existen en el Universo y que él se limita a recibirlas humildemente a través del inconsciente, pero luego las transforma conscientemente, sabedor de que a los jóvenes lectores les interesa la acción. De este modo, siempre preocupado por servir las dosis mínimas de entretenimiento, vierte en sus cómics toda una panoplia de cuestiones esotérico/místicas, reincidiendo sin pausa en los temas mencionados *ut supra*, recreando mundos sumidos en una demencia

[17] Filippo Rossi. "Megalex, le nuove frontiere del Fumetto". *http://utenti.tripod.it/lendicomics/megalex.html.*

[18] Luis Gasca. *Los héroes de papel*. Presentación. Editorial Taber/Epos. Barcelona. 1969.

particular, llenos de entidades ficticias, salpicados de ascetismos, metempsicosis, ritualismos... en definitiva, en una vuelta de tuerca sobre los mismos planteamientos, tal y como se verá en el análisis particular de cada una de sus creaciones.

Su obra en viñetas comienza a finales de los años sesenta, vertiendo sus ideas y pensamientos y su propia biografía en las tiras tituladas *Fábulas pánicas* que comenzó a escribir, semanalmente, para el rotativo local mexicano de gran difusión *El Sol de México*. Las guioniza durante cinco años, hasta alcanzar más de doscientas *sunday-strips*. Estas muestras de su arte, dado que comenzó dibujándolas él, siguen inéditas en España.

Después de ese proceso de iniciación pergeña *Aníbal 5* para la Editorial Temporae. Este título aparece el 1 de octubre de 1966 con formato *comic-book*, llegando a publicar siete ejemplares pobremente distribuidos por México y Venezuela, pero de gran trascendencia, pues consigue entrada en la afamada enciclopedia de los cómics dirigida por Maurice Horn, donde el español Luis Gasca calificó esta obra como «la mayor renovación de los cómics mexicanos de su tiempo.»[19] Aníbal 5 es un *cyborg*, un hombre con injertos mecánicos que usa en sus arriesgadas misiones. En su primera aventura, "Amenaza de las mujeres topo", se nos cuenta que sirve a la A.L.A.D. (Agencia Latino-Americana de Defensa), organización responsable de la progresiva robotización de su organismo al ritmo del cumplimiento de las misiones encomendadas, hasta la conversión definitiva en un arsenal viviente. La organización adversaria es Interterror, cuyo jefe es el Barón de Sader, un tipo ataviado a la usanza hitleriana, rodeado de perros y hombres que portan cascos puntiagudos y sustentado por una cápsula de líquido nutricio que es mantenida por seis androides sádicas, las cuales se ofrecen en ritual a su amo supervillano, consumiéndose en el trance (!). He aquí, contenidos en este tebeíto mexicano, los elementos básicos de toda la obra posterior de Jodorowsky.

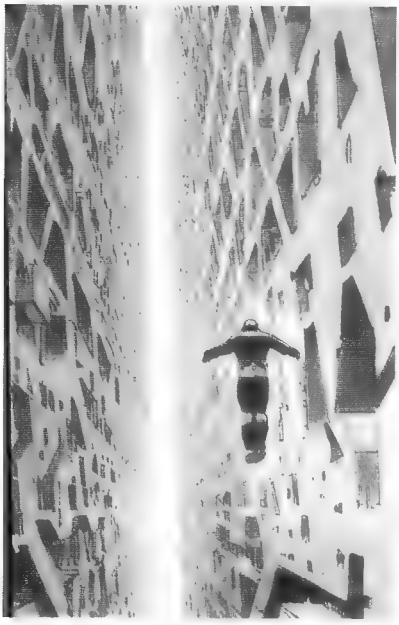
En el segundo cuaderno, para hacer frente a la amenaza de Sader de volver la fauna contra la humanidad, Aníbal 5 muere cinco veces y cinco veces resucita reencarnado en diversos animales, y es aprisionado por un útero y goza de los placeres de cinco concubinas elegidas entre cinco Miss Universo tras acabar con Sader. ¡Hala! En el tercer episodio, "El cementerio de los satélites", el villano es reconstruido en parte, otorgándole el semblante de una mujer de apariencia simiesca, y desde su nueva base de operaciones, ahora sita en la Luna, crea un ejército de zombis succionando restos humanos de los cementerios de todo el mundo: combate a Aníbal mermando sus fuerzas y haciendo crecer monstruosamente su pelo. ¡Más madera! Ahí no acaba el cuento: en el episodio siguiente, "El hombre-mujer", se agudiza lo absurdo al transportar a Aníbal

A SORPRESA FUE CUANDO CONSTATÉ QUE EL DEL HIERRO EN LA ESPALDA SEGUÍA CON VIDA... Y QUE HABLABA EN CRISTIANO COMO USTED Y COMO YO...
...AUNQUE CON CIERTO DEJE DE LOS BAJOS FONDOS...
11

a un universo femenino, regido por la Capitana Sara, donde es transformado en mujer, que se expresa y lucha de modo diferente que el resto de los personajes (modificando para ello las convenciones narrativas del cómic). En el quinto episodio, "La risa del canguro", Aníbal actúa como prestidigitador en un teatro de variedades, vestido igual que Mandrake, y desde allí viaja a través de la materia sólida para luchar contra un tal Canguro Padre que ha raptado a los mayores sabios del mundo para extraer sus conocimientos con una ordeñadora cerebral. Sin comentarios. En la última aventura, "Las momias románticas", una invasión de estupendas mujeres/momia plaga las viñetas, y Aníbal se enfrenta contra ellas en una historia en la que abunda la necrofilia. Esto último pudo ser lo que instó a la Editorial Temporae a cancelar la serie en el siguiente cuaderno. Alegó problemas de distribución.

El dibujante, Manuel Moro Cid (1929), aunque capaz de cierto virtuosismo si echa mano de su archivo fotográfico (hasta el punto de ser comparado con Wood o Frazetta por Gasca), es un autor mediocre, descuidado en el entintado y temeroso de dibujar las descabelladas ideas de Alejandro, que cada vez iban a más. Después de un esmerado cuidado con la ambientación y los personajes en las primeras aventuras, calcando para

[19] Luis Gasca, "Aníbal 5". *The World Encyclopedia of Comics*, Maurice Horn Ed./Chelsea House Pub., Nueva York, 1976.



el protagonista la faz del actor azteca Jorge Rivero, muy en boga entonces. Moro se abandona en los tres últimos cuadernos y la serie concluye con pobres resultados artísticos. Pero la semilla de la desbocada imaginación del chileno había sido plantada ya.

Y esa semilla sería abonada por Moebius (Jean Giraud, 1938), galo divino que seduce al de Chile con su capacidad creadora y con la imaginación desplegada en el *story-board* de *Dune*. Tras haberle elaborado un prólogo para un álbum de Blueberry, Jodorowsky le propone plasmar sus ideas en viñetas, concretamente las que tuvieron que dejar varadas en Dune. Moebius es el más indicado para ello puesto que el francés, medrado en las dudas artísticas de los setenta, es de sobra conocido por sus elucubraciones cósmicas propias de la revista *Métal Hurlant* y de los Humanoïdes.

Su primera colaboración es *Les yeux du chat* (*Los ojos del gato*), un experimento preciosista elaborado con la única intención de epatar que le permite al galo lucir su imponderable capacidad creadora. Lo hace usando un estilo de dibujo decimonónico en una historieta de aspecto formal innovador (con dos puntos de vista), repleta de simbolismos (he aquí el águila, que volverá a aparecer) y con el tema de la carencia, la falta de ojos concretamente, como partida. Sin pretensiones de resultar comercial, es inicialmente distribuida en 1978 como regalo a los mejores clientes de una tienda para ser recogida posteriormente en un álbum en 1981.

Tras ese prólogo, en 1980 llega la obra que los catapulta a la fama: L'Incal. La saga publicada en *Métal Hurlant* y luego recopilada en álbumes (*L'Incal Noir*, 1981; *L'Incal Lumière*, 1982 —ambas con nueva edición en 1998—; *Ce qui est en bas*, 1983; *Ce qui est en aut*, 1985; *La Cinquième Essence 1. Galaxie qui songe*, 1988; y *La Cinquième Essence 2. Le planète Difool*, 1988), supone todo un fenómeno de masas que dividió las opiniones. Es calificada por algunos equivocadamente como cómic de superhéroes a la europea por la semejanza de la Ténèbre con el Galactus de Marvel Comics, mientras otros afirman su débito a la tradición de la ciencia ficción anglosajona al etiquetarla como ópera espacial mitológica. Otro grupo de críticos la colocan al margen de ese género literario entendiéndola como aventura onírica y mística a la vez que confusa y hermética. Lo cierto es que *El Incal* resulta un vertido apresurado de lo que Jodorowsky quiere contar en viñetas y que luego desgranará con mayor comedimiento en sagas posteriores. Aquí aúna todos sus temas recurrentes permitiendo al dibujante que la inicie con un tono de aventura de ciencia ficción en clave de serie negra (tal que su *The Long Tomorrow*), para luego enlazar con sinergia temas dispares en la narración de una hégira en busca de Dios y de la paz del Universo.

Es un viaje iniciático en el que se ven aliados Difool, Deepo, Kull, el Metabarón, Tanatah, Animah y Soluna (siete, como el grupo de Kamar Raimo que también aparece en la historieta) y que ahonda en el mensaje vernáculo del zen, en la división en *chakras* del cuerpo, en los mundos pelúcidos sede de la salvación, en los mentores (aquí son los llamados «arhats») y en el *ying* y el *yang* (Soluna es el andrógino perfecto; la Mega Santidad, también). El análisis cabalístico está claro: la Estrella de los Siete Magos que forman el equipo se convierte en una nave calcada de la Estrella de David o del Sello de Salomón, símbolo del equilibrio entre microcosmos y macrocosmos, con dos triángulos (el Espíritu y la Materia), dos trinidades, que conforman el Gran Todo. Y desde ahí a las proporciones cósmicas sólo media un paso: Difool es padre de todo un planeta tras ser ennoblecido en la lucha y en el amor, luego está a punto de ser castrado por sus hijos espontáneos (en una escena que Jodo canibaliza de *La montaña sagrada*) y, finalmente, se entrevista con el omnipotente creador, Ohr, que hace que todo vuelva a

empezar como si nada hubiese pasado, completándose el círculo. Como es arriba, es abajo, que decía *El Kybalión*...Este colofón no ha satisfecho a muchos con la divinidad que muere y renace para demostrar que la felicidad se logra por medio de la renuncia, y se ha señalado certeramente que el paso del tiempo ha permitido apreciar en su justa medida el lastrado final de esta epopeya de misticismo.[3]

La saga es en un principio interesante, de buena argumentación, planificación y puesta en escena, y rebosa imaginación. Lo cual es toda una sorpresa, ya que Jodorowsky consigue que el *alter ego* de Giraud se repliegue a la historieta convencional. Todo se vuelve difuso en el tercer álbum, donde los autores parecen perder el norte de los planteamientos iniciales, pero entusiasma el buen oficio del dibujante que deleita al lector con un diseño de página innovador en las entregas quinta y sexta. Una obra, pues, si se desdeña el mensaje incógnito final, excelentemente realizada y con buenas dosis de entretenimiento.

En un retorno a la circularidad, usando la primera y última letras del alfabeto hebreo, el guionista incide en 1983 en su propio mundo de nuevo con su siguiente proyecto de ocho volúmenes emplazado en un escenario de fantasía heroica, Alef-Thau (álbumes: *L'enfant tronc*, 1983; *Le prince manchot*, 1984;

[20] Cfr. José Miguel Pallarés, "Incal. El delirio que trascendió". *Ultimate reports 2*, 6.

Le roi borgne, 1986; *Le seigneur des illusions*, 1989; *L'empereur boiteux*, 1989; *L'homme sans réalité*, 1991; *La porte de la vérité*, 1993; y *Le triomphe du rêveur*, 1995). La aventura, que se comenzó a serializar en 1982 antes de su recolección en álbumes, no cosechó demasiado éxito y la crítica francesa la calificó de ridícula y trucada. A Jodorowsky le atrae la infancia chilena y su joven maleabilidad creadora, que le debe casi todo a Moebius, del artista implicado, Arno (Dombre Arnaud, 1961-1996). El estilo del malogrado dibujante, elegante de trazo y capaz de erigir una arquitectura de volúmenes con gran economía de líneas aunque vacía de contenido, se ajustaba perfectamente a la ambientación que pretendía el argumentista, a lo J.R.R. Tolkien, con sus elfos, trolls, ents y orcos.

De nuevo, la saga contiene todos los temas que obsesionan al guionista. El protagonista, falto de miembros, de cualidades y de emociones, parte en busca de su identidad física y espiritual. En el trayecto aparecen las divertidas mascotas (Lurulú, Holibanum), la esencia que produce la inmortalidad (la «juventa»), un mentor (Hogl), el dualismo (brujo blanco, brujo negro), los huevos, el sincretismo (los tres mentores que le plantean el enigma son uno judío, otro oriental y otro helénico), las referencias bíblicas (el árbol de la sabiduría, el pulpo jonasiano), el amor como fuerza generadora (Diamante es lo único inmortal y real), la reencarnación virginal (también de ella), los viajes astrales con ectoplasma incluido y, por supuesto, la cábala. Todo ello en un mundo en el que las intrigas palaciegas al estilo *Dune* vuelven a aparecer y sumido todo en una profunda irrealidad, tal que una obra de Phillip K. Dick. El dibujo, como se ha dicho, es elegante, de angulaciones correctas, de mal color en la primera edición española en álbum (al igual que ocurrió con *El Incal*); pero el guión es errático, atropellado y subtiende a un apresurado final que convierte la historieta en algo vago, de ritmo entrecortado y ligero. Tras la muerte de Arno en 1996, Al Covial se encargó de concluir la aventura dibujando con pobres resultados el octavo álbum al sufrir la imposición de tener que imitar el estilo de Arno.

La siguiente colaboración del chileno es con el italiano Silvio Cadelo (1948), con quien de nuevo tiene algo que le une: el teatro. Cadelo, actor y escenógrafo, es dueño de un grafismo enhebrado con trazas de Moebius, Liberatore, Manara y Pazienza, tal y como lo plasma en su portafolio *Strappi* de 1982, el cual impulsó a Jodorowsky a llamarle seducido por su dibujo preciosista. El producto de esa alianza es la malhadada gesta épica de Alandor (o también *Le dieu jealoux*, por el título del primer álbum de 1984): prevén cinco entregas donde trazar un camino de perfección desde un punto de partida caótico para luego ir organizándose, profundizando en la psicología de los personajes y en la concepción del entorno fantástico en el que se mueven. Para ello, el dúo de autores hace una amalgama de fantasía épica y aventurera, más alejada de Tolkien y más cercana a Lobsang Rampa, en lo que podría tenerse por una obra puente entre Alef-Thau y la posterior Le Lama Blanc. Ya en el primer álbum, Jodorowsky repite plato: abunda el mágico siete (siete caballeros monjes, siete religiosas vibrátiles para la abadesa), las continuas sediciones y luchas por el poder, la esencia (el «andragorus»), los andróginos, mutilados del brazo derecho y con tres tetas, las cosas astrales ectoplásmicas, las mascotas (Tiril), el humor socarrón de los místicos locos. El protagonista, otra vez, peregrina ritualmente a través de la fe, el dolor y el miedo, y capta el ánima de su padre adoptivo en una nueva ruta de iniciación que le reportará pureza y venganza, no sin derramar en el trance alguna lágrima. Y sangre.

Aquí el guión pierde inmediatamente el interés, lo cual fue debido a una falta de conexión entre el dibujante y el guionista, que acabó considerando al italiano un artista maniático. Del desastre final se salva el seductor personaje de laya shakesperiana Alandor (lo cual refuerza el sugestivo decorado netamente escénico de Cadelo), un ser derrotado por la traición,

El Inca y su hermano gemelo en *El Incal*, una de las colaboraciones más rentables de Jodorowsky y Moebius

en pugna con su hermano por el amor y el trono, paria y apátrida, que hará de la venganza su modo de vida. En el aspecto gráfico, el primer álbum resulta innovador. Cadelo alardea de un estilo que Phillipe Bronson ha llamado «manierismo ilustrado» debido a su minuciosidad barroca, naturalista y demencial, si bien la obsesión del italiano por las berenjenas y los pepinos no ayudan a dar credibilidad a ese mundo medieval, desbocado y de escenografía casi carrolliana. Empero, la segunda entrega (*L'ange carnivore*, 1986) se vuelve alarmantemente floja: el dibujante obvia los fondos, sustituyendo los planos generales y de conjunto por los primeros y medios planos sin detalle alguno, en un ejercicio de hastío al que Silvio se abocó por desavenencias con el guionista, hasta que ambos determinaron parar la serie.

Para la siguiente saga, Le Lama Blanc, cuya publicación se inicia en 1988, Jodorowsky hace migas con Georges Bess (1947), autor procedente de Estocolmo que ya había ilustrado al chileno en 1986 y 1987, en los Jumeaux magiques publicados en *Le Journal de Mickey* de Hachette. El Lama Blanco consta de seis volúmenes con un guión de nuevo volcado en el tema del proceso iniciático que está dedicado al ex lama tibetano Thursday L. Se cuenta en ellos una historia para la cual el chileno se inspiró en los relatos de Alexandra David Neel y que tenía previsto convertir en película. Los volúmenes son: *Le premier pas*, 1988; *La seconde vue*, 1988; *Les trois oreilles*, 1989; *La quatrième voix*, 1991; *Main fermée, main ouverte*, 1992; y *Triangle d'eau, triangle de feu*, 1993. El protagonista es Gabriel Marpa, un occidental que reniega de sus orígenes para empaparse de la doctrina zen tibetana, de cuyas estructuras se hace en la saga una descripción apasionada y apasionante. Aparecen los enigmas, las artes marciales, la lucha por el poder, la esencia que confiere vida eterna (la leche de Yamantaka, en este caso), el cuerpo astral, el águila, la mutilación ritual, la irrealidad (de Tzu-la, quien luego resulta estar desdoblado), la percepción extrasensorial, la reencarnación milenaria, la venganza brutal... En esta ocasión, el guionista respalda su argumento con cierta dimensión histórica, la colonización inglesa del Tíbet, componiendo con ello un discurso sobre el abuso de poder sin la utilización de metáforas o alegorías, algo inédito hasta entonces en su obra, y dotando al conjunto de cierto mensaje menos abstraído de lo habitual. Supone por lo tanto una de las obras más compactas del autor, a la que la crítica española se apresuró a calificar de espléndida. Lo cierto es que está excelentemente ilustrada por un Bess quizá algo hierático, ante el evidente uso que hace de la base fotográfica, y que construye páginas excesivamente recargadas pero de gran plasticidad, heredero del genio creador de Hermann.

Jodorowsky seguirá colaborando con Bess, mas ahora simultanea su siguiente guión con el elaborado en 1988 para Zoran Janjetov, un remedo de su obra puntera con la única intención de profundizar en la genealogía de sus personajes, la serie John Difool avant l'Incal (integrada por: *Avant l'Incal*, 1988, *Détective privé de classe «R»*, 1990, *Croot*, 1991, *Anarcopsychotiques*, 1992, *Ousisky, SPV et homéoputes*, 1994 y *Suicide allée*, 1995. En Francia existe también una edición integral fechada en 1996, y una edición en libro de los cuatro primeros volúmenes preservado en una bellísima *slipcase*). Janjetov, colorista de los últimos tomos de *El Incal*, no es un buen dibujante; es basto y compone caóticamente las páginas. Incluso es repudiado por el mismo Moebius, cuyo modelo imita, y hasta

Jodorowsky tuvo que rebajarse a redactar para él un guión técnico detallado. En el argumento, Jodo parece querer mostrar el mismo retrato de los Santiago y México de juventud que utiliza en *Santa sangre*, acaso con la mera intención de escandalizar: sirven de ejemplo la violación de la inocente coneja, la iglesia neuroemocional, o el policía cuando dice: «calentaré mi porra entre sus tripas sanguinolentas». El autor redunda en los andamios de su temática con la esencia (aquí se llama «armorina»), el padre cargado de prótesis metálicas, el interés por la revolución emocional a través del amarax, el mentor (Kolbo-5, también mutilado) y los juegos de poder de una clase dirigente ataviada a la moda del *fascio*. Pese al intento de nutrirla con humor (he ahí esos Aristos que parecen revolucionarios cubanos), la historia resulta absurda. Y más por cuanto la supuesta iniciación espiritual de Difool es materia desarrollada previamente.

La historieta que sigue también es deficiente, Anibal 5 (dos álbumes: *Dix femmes avant de mourir*, 1990, y *Chair d'orchidée pour le cyborg*, 1991), con un Bess abandonado por completo en lo que algunos han llegado a ver como descanso de su anterior colaboración. Es posible, porque la idea de rescatar los disparatados tebeos de Temporae surgió al solicitar Bess un guión diferente a El Lama Blanco, a lo cual Jodo respondió traduciendo al dictado los tebeos mexicanos. Bess vio aquello como una parodia del típico superhéroe yanqui y, por tratarse de un guión tan despendolado, le pareció perfecto para los años noventa. Y eso es: una aventura díscola, sujeta a una temática ya algo caduca por ser producto de la guerra fría (por ese protagonista socarrón manejado por el poder y portador de cápsulas suicidas) que Jodo adapta a nuestro tiempo disponiéndole al servicio de una Organización para la Defensa Europea regida por un pederasta mecánico, grotesco y ridículo. La obra no es otra cosa que un *revival* de mitos y delitos de una época pasada (tenemos al enemigo oriental, la sociedad clonada de tetudas que se rinden ante el dios macho y halterofílico, la caterva de enemigos totémicos con la apariencia de Atila, Al Capone, Hitler, etc.) que hacen del comienzo de la aventura algo estrambótico y del siguiente volumen un mero divertimento rijoso. Eso sí, todo ribeteado por sus temas fetiche: la carencia de humanidad del *cyborg*, el humor corrosivo, el mundo pelúcido, el pene divino creador/destructor, la reencarnación de los malosos, etc., pero todo, en suma, mediocre.

Vuelve de nuevo con Moebius para la serie de tres tomos Le Cœur couronné (*La folle du Sacré-Cœur*, 1992; *Le piège de l'irrationnel*, 1994; y *Le fou de la Sorbonne*, 1998) que dejó atónitos a crítica y público debido a su difícil comprensión. La serie versa sobre la vida de María, aunque de un modo muy diferente a como el chileno le refiriese a Moebius en un esbozo previo, pues el galo pensaba que la historia sería de corte hagiográfico. El personaje central, Mangel, es un hombre de gran sabiduría, pero desconocedor de la esencia fundamental de la vida, que abandona su teoría del «no-actuar» (un rechazo, declarado por Jodorowsky, a Castaneda y su filosofía del «no-hacer») y que rompe su autoimpuesto celibato por ser negación de felicidad y, en suma, de Dios. La parábola se aclara con los contenidos judaizantes, la circuncisión/castración igual a odio al padre, la carencia, en este caso de capacidad reproductora, con la estúpida idea de los espermatozoides siameses... Hasta que el guionista cae en el heretismo al retratar a María como una loca, a José como un drogadicto (algo similar a lo que hiciera Michael Moorcock en su novela de 1969 *He aquí el hombre*), situando una cópula en un confesionario (con una felación que no viene a cuento, dicho sea de paso) y, finalmente, preguntándose si la locura es el camino de la salvación, si lo que se teme es lo que se ama secretamente y, en definitiva, el significado de la verdad del amor. El guión es más complejo de lo habitual (fue técnico), y el dibujo, certero, un reto para el francés, no habituado a la comedia tal y como la entiende Jodorowsky. Supone una obra interesante, por provocadora y densa. Y la segunda entrega es francamente divertida.

Lo siguiente que idea el chileno es una sorpresa que se presenta para el premio Alph'art de Angulema, la serie Face de Lune le dompteur de vagues, iniciada en noviembre de 1991 en *(A suivre...)* con la serialización del álbum *La cathédrale invisible*. Sorpresa por despegarse de los Humanoïdes para

A LOS QUE LES VOMITÉS POR VUESTRA EXPERIENCIA Y VOS HASTA QUE LES ME GA A MUERTE
VOSOTROS TAMBIÉN SOIS PARTE DE DIOS!
¡Y POR ELLO OS AMO!

Una de las viñetas de Jodorowsky, obra de uno de los dibujantes de Francia. Barco una de sus obras maestras en la que se narra la vida de la muerte y el dolor

colaborar con Casterman y con François Boucq (1955), autor procedente de la caricatura política y cuyo grafismo no concuerda con los delirios habituales de Jodorowsky, aunque sí su surreal sentido del humor. Boucq es un hombre que incurre en el medio guiado por Daniel Goossens y Marcel Gotlib y posee una enorme capacidad para crear escenarios y personajes, como dejó claro en su incursión en la fantasía onírica de la mano del escritor y guionista estadounidense Jerome Charyn, tras cuya lectura Jodorowsky tuvo en consideración a Boucq.

Con la intención de completar tres libros de cómics, en Face de Lune se traza un recorrido por otro mundo cerrado en sí mismo y a merced de la furia de un omnipotente enemigo exterior, el mar. Por descontado, alguien llegará para amainar la marejada, un mesías, Cara de Luna, interfecto sin rasgos ni personalidad, indestructible e inocente. Justo lo opuesto del lugar por donde se mueve: un hediondo laberinto de tuberías sumido en la miseria y gobernado por el despotismo más absoluto, aquí representado al unísono por la Iglesia, tanto católica como judía, el nazismo y el comunismo, o al menos por su imaginería tópica. Los temas habituales no van a faltar. Los iconos del huevo, protector y generador, el laberinto, la automutilación entre los pescadores, la desfloración ritual de la virgen inmaculada, la raza subterránea (la salvación siempre se halla *ad inferos*, por lo visto) sumida en guerras intestinas. También hay humor, socarrón, de manifiesto en la boyante industria gallinera, lo cual parece más propio de Boucq que de Jodorowsky, así como una mezcla de humor y heretismo que constituye la elección como mesías de Serafino el jorobado y, como santa, a Mamá Lola, la más puta del lugar. Si se aguanta el tirón de los delirios argumentales, se puede disfrutar de una obra maestra de la historieta por cuanto es Boucq quien la diseña y organiza. El genial segundo volumen, *La pierre de faîte*, fue publicado en 1997.

Su siguiente obra en el tiempo es la que aparece en 1992, cuando el chileno se asocia con Jean-Claude Gal para realizar *La Passion de Diosamante* (aquí traducido como *La Pasión de la Diosa-mante*). Historieta hermosa por lo que compete a Gal, un fotógrafo del lápiz pero dotado a su vez de gran capacidad para imaginar escenarios, en los que Jodorowsky vomita de nuevo todas sus obsesiones sobre la muerte y lo femenino. Aquí es una mujer pelirroja la que pasa por el abandono, el ritual iniciático, la conversión en guerrero, la transformación física y psíquica, la purificación a través del hambre y la meditación hasta la asunción final de su identidad. El álbum resulta de los más bellos en los que ha intervenido Alejandro debido a la espectacular puesta en escena de Gal, a su narrativa precisa, a sus diagramaciones simétricas y a su dibujo lujuriosamente detallista.

La Caste des Méta-Barons (La casta de los Metabarones), la obra por la que Jodorowsky ha sido popular en el período de entre siglos, es otro paseo por el universo de *El Incal*, ahora de la mano del argentino Juan Antonio Giménez López (1943), que alcanza un enorme éxito de ventas: 20.000 álbumes vendidos en el lapso de tres meses en Francia. Con ocho tomos previstos inicialmente, van seis cuando se redactan esas líneas: *Othon le Trisaïeul*, 1992; *Honorata la Trisaïeule*, 1993; *Aghnar le Bisaïeul*, 1995; *Oda la Bisaïeule*, 1997; *Tête d'Acier l'Aïeul*,

1998; y *Doña Vicenta Gabriela de Rokha l'Aïeule*, 1999. El serial nació de ocho páginas pergeñadas por Jodorowsky y Moebius ("Un chaptre inédit", en *Les mystères de l'Incal*. Les Humanoïdes Associés, 1989)[21] que Giménez convirtió en catorce páginas de la primera entrega, perfectamente distinguibles del desarrollo posterior, y que versan sobre la figura del Metabarón, uno de los personajes más logrados de la famosa serie. La saga constituye una obra de grandes pretensiones donde comulgan la fantasía y la ciencia ficción en un estilo cercano al de las fantasías de éxito de Scott Card y Zimmer Bradley. Pero eso no es más que un disfraz porque lo que el guionista desea realmente es verter en esta historieta lo que hubiera hecho con la película *Dune* (como ya lo intentara con los ciclos de L'Incal y Le dieu jealoux) pasándola por el tamiz de la tragedia griega. Nos sitúa, pues, en un universo medievo-galáctico lleno de castas, jerarquías y guerreros de espada y láser que no dejan de resultar familiares por sus caminos de iniciación (con la muerte del padre como última prueba), sus pociones que dan poder (aquí la «epifita», prima hermana de la «melange» de Herbert), salvajes en la lucha, faltos de honor, protésicos, castrados con ilusión de engendrar sin semen, aplomados por la culpa... Todo, de nuevo, en las mismas proporciones, sin dejar de lado el humor (Lothar y Tonto, que son dicharacheros además de homenajeadores), sin obviar la aventura, más sugestiva que nunca, y teniendo presentes sus otras neuras ovales, transmigratorias, y la correspondiente moralina filosófica oriental.

Sin embargo, la ambientación lograda en esta ocasión es envolvente, a lo que ayudan mucho las anilinas de Giménez, creador más de atmósferas que de escenarios y siempre pendiente de superar su *handicap* con la anatomía, pero edificador de una brillante escenografía muy adecuada al tema. Y el éxito ha sonreído a esta recomendabilísima producción, tanto que ambos autores han preparado un álbum para el 2001 separado de la saga titulado *La maison des ancêtres*, repleto de entrevistas, bocetos inéditos y una nueva historieta de catorce páginas en la que se revela algún secreto de los metabarones.[22]

La penúltima obra publicada en España del chileno es la colaboración con Moebius *Garras de Ángel* (*Griffes d'ange*, Alvin Mitchel), un conjunto de ilustraciones que escarban en la alucinación sexual, en lo escatológico, en lo teologal y en lo sadomasoquista, apoyadas con una suerte de arrabalescos. Si bien no pueden ser adscritas al medio historieta, se recomienda su visión por su fuerte carga simbólica y su trasgresión. Y por ser puro Moebius, desde luego.

Otras obras de Jodo no publicadas en nuestro país son: *African Night Flight*, un guión escrito en 1984 para ser dibujado por Kent Hutchinson; las siete páginas de "Double Secret", ilustradas en 1991 por Sylvain para el libro *Naughty but Nice* (Diva Graphix, East Rockaway, Nueva York). Sus colaboraciones de 1993: con Durandur, la novela en cómic *La última noche del loro mentiroso*; con Jean-Jacques Chauvin, la historieta *La vérité est au fond des rêves*; y con el mangaka japonés Otomo (a quién el chileno dice haber indicado el final de su afamada obra *Akira*), la saga en dos volúmenes La guerre de Mégamex. En 1993 también volvió a contactar con Bess para trabajar sobre una serie de historietas intimistas, de gran belleza poética, tituladas *Oda al X*, no publicadas aquí. Como tampoco lo ha sido la saga Juan Solo, pese a haber recibido el premio Haxtur al mejor álbum del año en 1996, a la par que el Alph'art al mejor guión. Este último trabajo de Jodorowsky-Bess para Humanoïdes (*Fils de flingue*, 1995, *Les chiens de pouvoir*, 1997, *La chair et la gale*, 1998, y *Saint Salaud*, 1999) parece un remake en viñetas de *El Topo*, por centrar su historia en el gángster Juan, otro marcado por la

[21] La historieta germinal de la serie también fue publicada bajo el título "Au cœur de l'inviolable Méta-Bunker" en *Bo Doi* 2 (1997).

[22] Giménez ha trabajado en una versión remozada para ser distribuida en el mercado yanqui en abril de 2001: *Metabarons. Path of the Warrior*

desdicha y la estigmatización (su madre lo arrojó a la basura de crío debido a que nació con rabo) que alcanza la pureza tras recorrer un camino de violencia, sangre, sexo, desatención amorosa y revólveres en un México triste donde el personaje busca su identidad. La enorme tristeza que empaña la obra Juan Solo se comprende bien al estar dedicada a uno de sus cinco hijos, Teo, fallecido en 1995.

La obra que Alejandro vendió a caballo de 1995 y 1996 a Dargaud, el endiablado thriller *Alliot, fils des ténèbres*, tampoco ha aparecido en nuestro país, y eso pese a que el autor del dibujo es el español Víctor de la Fuente. Sí que ha sido visto el proyecto que ideó para Otomo, que finalmente ha destinado a otro autor menos experimentado pero más experimental, el parisino Fred Beltran (1963), quien ha dibujado sobre su paleta electrónica la obra retitulada *Megalex*. Beltran es un dibujante rígido descendiente de Giraud en lo imaginativo pero hijo de las fórmulas más estáticas de Chaland, Benoit o Fromental en lo formal. Está versado en la panorámica amplia y elude la dinámica, es funcional, frío y sólido, pero diestro en el manejo de la paleta de colores con *software* de MacIntosh, del cual extrae unas texturas que permiten un acabado espectacular de sus páginas (ayudado por la impecable edición de Les Humanoïdes). Este nuevo delirio de Jodorowsky consiste en una aventura de ciencia ficción en la que, desde lo más hondo de una sociedad represiva, progresa un rito iniciático, el de un individuo destacado sobre los demás por su anormalidad (el título de la primera entrega de la saga, *L'Anomalie*, 1999, alude a él, por ser un gigantón). El anómalo deviene salvador, sufre de castigo y de mutilación, se ve rodeado por simbología sexual con la eugenesia como telón de fondo, y conoce de entidades superiores en el clímax del ciclo.... O sea, lo mismo de siempre, bien contado, entretenido, ajetreado y muy bonito.

Y los mismos adjetivos se pueden aplicar sobre su obra *Les Technopères*, también para los Humanoides, también redundante en el mismo género y que nos presenta a Albino, un supremo sacerdote de pelo blanco que también es guerrero (diseñador de infojuegos y *webmaster*), que se ve obligado a encabezar la huída de medio millón de jóvenes de una sociedad tecnológica en la que los juegos virtuales han retrotraído la civilización hasta una nueva barbarie. Albino supera un proceso, otra vez, de iniciación en el que de joven ha de afrontar la violencia, la traición y la crueldad, para cuya descripción dice haberse inspirado el autor en el *bushido* de los samuráis. Por último, se reconoce a sí mismo, halla lo absurdo de la vida regida por la tecnología y, para crear una nueva humanidad, se eleva sobre lo prosaico de su vida anterior y sobre el suelo en que vive hasta acomodar a la pura neo humanidad en otra galaxia. Por el momento sólo han aparecido dos álbumes de esta saga: *La pré-école Techno*, 1998 (prepublicado en 1997 en los tres primeros números de *Bo Doï* con otro color menos espectacular), y *L'école pénitenciaire de Nohope*, 1999. Ambos han sido dibujados por Janjetov con algo más de maestría que antaño y con la ayuda inestimable en el coloreado y en las texturas de Beltran, que dan volumen y tonifican que es un gusto.

Las más recientes viñetas salidas de la imaginación del chileno afincado en París se concretan en una colaboración con el yanqui crecido al amor de Image Wildstorm, Travis Charest, una nueva obra con Boucq, *Le trésor de l'ombre*, y en lo que ha supuesto gran noticia: *Le nouveau rêve*, álbum que inicia la nueva saga de seis libros Après l'Incal, a desarrollarse en el universo de *El Incal* y cuyas dos primeras entregas dibuja Moebius.

La historieta de Jodorowsky se constituye en sagas muy dilatadas en las que un personaje crece, toma conciencia y se implica en un conflicto de grandes dimensiones. El autor derrocha papel para contar una y otra vez la misma reflexión sobre el poder instituido y su demolición, y sobre cómo el parricidio simbólico abre las puertas hacia la propia identidad, solventándolo todo con unos apresurados finales que nos dejan descontentos, como si de virajes hacia el absurdo se tratase. Pero el chileno es un tipo listo, con olfato, y sabe que puede contar lo mismo adecuándolo inteligentemente a su tiempo. No en vano, con Aníbal 5 ya incorporaba los ciborgs a las historietas de un México que recién conocía ese concepto, en *El Incal* se aprovecha de las pretensiones más escapistas tan del gusto de los Humanoides Asociados, la serie con Arno se publica en un momento en que hace furor todo lo relativo a Tolkien y seguidores, idea la serie tibetana con Bess precisamente cuando la filosofía zen vuelve a ponerse de moda, con Giménez se aprovecha del filón de ventas que consigue el *fantasy*, en Cara de Luna introduce elementos heredados del boyante ciberpunk abanderado por William Gibson, en Megalex se beneficia de las nuevas tecnologías infográficas mientras se apoya en el asunto entonces en candelero de la clonación, y utiliza la bonanza de la presencia de la realidad virtual en la sociedad intersecular para sacar jugo al tema en *Les Technopères*.

Así pues, sus guiones son inteligentemente oportunistas, son cómodos vectores para la imaginación que desintegran los patrones preestablecidos, suponen *happenings* en papel a la búsqueda de su reconocimiento como creador a través de la trasgresión. Empero, su capacidad para conjugar máximas y sapiencias mil en viñetas, así como su enorme capacidad para sugerir y situarnos en mundos oníricos, son razones más que suficientes para revisar su obra.

© 2001, Manuel Barrero.

ALEJANDRO JODOROWSKY: TEBEOGRAFÍA EN ESPAÑOL

CON ARNO:

1984 — *Alef-Thau*. Eurocomic, col. Humanoides núm. 16
1985 — *El príncipe manco*. Norma, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 2
1987 — *El rey tuerto*. Norma, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 3
1989 — *El señor de las ilusiones*. Eurocomic, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 4
1990 — *El emperador cojo*. Eurocomic, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 5
1992 — *El hombre sin realidad*. Norma, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 6
1994 — *La puerta de la verdad*. Norma, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 7
1996 — *El triunfo del soñador*. Norma, col. Las Aventuras de Alef-Thau núm. 8

CON FRED BELTRÁN:

2000 — *Megalex 1: La anomalía*. Norma

CON GEORGES BESS:

1989 — *El Lama Blanco*. Norma, col. Pandora núm. 1
1990 — *La segunda visión*. Norma, col. Pandora núm. 5
— *El tercer oído*. Norma, col. Pandora núm. 11
1991 — *La cuarta voz*. Norma, col. Pandora núm. 21
— *Diez mujeres antes de morir*. Norma, col. Pandora núm. 23
1992 — *El hombre hembra*. Norma, col. Pandora núm. 35
1993 — *Mano cerrada, mano abierta*. Norma, col. Pandora, núm. 40
1994 — *Triángulo de agua, triángulo de fuego*. Norma, col. Pandora núm. 48

CON FRANÇOIS BOUCQ:

1993 — *La catedral invisible*. Norma, col. Cimoc Extra Color núm. 103
1998 — *La piedra de la cima*. Norma, col. Cimoc Extra Color núm. 148

CON CADELO:

1988 — *El dios celoso*. Eurocomic, col. Humanoides núm. 27
1990 — *El ángel carnívoro. Metal Hurlant* 45-47, Eurocomic, inconcluso

CON JEAN-CLAUDE GAL:

1993 — *La pasión de la Diosa-mante. Cimoc* 145-147, Norma.

CON JUAN GIMÉNEZ:

1993 – *La Casta de los Metabarones 1: Othon el tatarabuelo*. Norma, col. La casta de losMetabarones núm. 1
1994 – *La Casta de los Metabarones 2: Honorata la tatarabuela*. Norma, col. La casta de los Metabarones núm. 2
1996 — *La Casta de los Metabarones 3: Agnar el bisabuelo*. Norma, col. La casta de los Metabarones núm. 3
1998 – *La Casta de los Metabarones 4: Oda la bisabuela*. Norma, col.La casta de losMetabarones núm. 4
1999 *La Casta de los Metabarones 5: Cabeza de Hierro el abuelo*. Norma, col. La casta de losMetabarones núm. 5
2000 — *La Casta de los Metabarones 6: Doña Vicenta Gabriela de Rokha la abuela*. Norma, col. La casta de los Metabarones núm. 6

CON ZORAN JANJETOV:

1990 — *La juventud de John Difool*. Eurocomic, col. Humanoides, núm 31

CON MOEBIUS:

1992 — "Los Ojos del Gato". *Metal Hurlant* 1,Eurocomic
1993 — *La loca del Sagrado Corazón*. Norma, col. Moebius núm 1
1995 — *La trampa de lo irracional*. Norma, col. Moebius núm 2
— *Garras de Angel. Kiss Comix* 43-56, Ed. La Cúpula
1997 — *El loco de la Sorbona*. Norma, col. Moebius núm. 3
2001 — *El Incal*. (incluye los seis tomos) Norma

CON MANUEL MORO:

1990 — *Aníbal 5. Los Héroes de Papel*, Taber, reproducción de viñetas sueltas

EL RETIRO DEL HÉROE

LOS CÓMICS EN ESPAÑA (1968-2002): 1

Rafael Marín

Trabajaron en condiciones humillantes, víctimas de la censura, el desprecio editorial y las limitaciones culturales de su propia formación autodidacta. No quisieron, como ahora parece que queremos todos, trabajar para América, sino crear aquí y entonces su visión del sueño transmitido con tinta china, lápiz y papel. Rafael Marín inicia en estos artículos una crónica de los últimos treinta años del tebeo en nuestro país, sin nostalgias ni falsos boatos, analizando quiénes fueron y qué hicieron, y reconociendo que todos pertenecemos a una tradición aunque ya no tengamos memoria.

Un año antes de que los sueños de toda una generación acabaran bajo los pisotones de Neil Armstrong, su predecesor como héroe y símbolo de la carrera espacial, Yuri Gagarin, moría en accidente al probar un nuevo prototipo de avión. En el resto del planeta, los acontecimientos parecían conchabarse para hacer de esa fecha uno de los años más importantes y emblemáticos del siglo veinte: en el lapso de apenas dos meses, Martin Luther King y Robert Kennedy caían asesinados, dando paso a la proclamación de Richard Nixon como presidente del país más poderoso del mundo y sepultando la cara más liberal de una década de tumultos y experimentaciones no siempre provechosas. Para sorpresa y decepción de sus seguidores, Jaqueline Kennedy se casaba con Aristóteles Onassis y renunciaba a verse convertida en la perpetua viuda de América. Morían León Felipe, Menéndez Pidal, Giovanni Guareschi y John Steinbeck. Las olimpiadas de México se saldaban con una matanza indiscriminada en la plaza de las Tres Culturas, en Vietnam del Sur se sobrevivía o no a la Ofensiva del Thet, la primavera de Praga tenía pronto final con la invasión soviética a finales de agosto, y en París un puñado de obreros y estudiantes ponían en jaque al gobierno y al *establishment* con una acción que por sí sola ha querido acaparar las revisiones de ese año.

En España, quienes no hicieron una escapadita a las barricadas para luego deleitar a sus nietos con sus andanzas revolucionarias asistían algo atónitos a la independencia de Guinea Ecuatorial el mismo Día de la Hispanidad, o a la negativa de Joan Manuel Serrat a cantar una balada tartamuda e infumable en el entonces renombradísimo Festival de Eurovisión y su sustitución *in extremis* por Massiel, quien se alzaría con el triunfo para estridencia del régimen y pavor de catalanistas. Manolo Fernández, el batería del grupo más moderno y exótico del panorama musical hispano, Los Bravos, decidía morir de amor y poner fin a su vida de un disparo. ETA empezaba a matar, y el diario *Madrid* vivía una serie de cierres y sanciones que acabarían con su voladura literal poco más tarde. Las revueltas estudiantiles en oposición al régimen se solucionaban con los cierres de las facultades, la pérdida de derechos de matrícula y exámenes a los alumnos y la suspensión a los profesores. Nacía el infante Felipe de Borbón-Grecia. *Bonnie & Clyde*, *West Side Story* (estrenada con los diálogos doblados con varios años de retraso), *2001: Una odisea del espacio* y *El planeta de los simios* eran las películas del momento. Hacía tiempo que la televisión se había asentado como indiscutible reina y señora de los hogares españoles.

En el campo del cómic, en 1968 desaparecía *El Capitán Trueno*, y con él toda una forma de entender los cuadernos de aventuras que marcaron una época.

Con guiones de Víctor Mora, que firmaría su trabajo con el ubicuo pseudónimo de Víctor Alcázar, y dibujos de Miguel Ambrosio Zaragoza, el inimitable Ambrós, *El Capitán Trueno*, creado en 1956 para la Colección Dan de Editorial Bruguera, apenas se distinguía en factura y hechura de la pléyade de cuadernitos apaisados que invadían

los kioscos con mayor o menor fortuna desde el final de la Guerra Civil y aspiraba a imitar el éxito ininterrumpido (y, para generaciones posteriores, inexplicable) de otras series ya maduritas como *El Guerrero del Antifaz* o *Roberto Alcázar y Pedrín*.

Sin embargo, a pesar de seguir aparentemente una tradición importada de Italia y fijada desde hacía más de una década en el tebeo español de aventuras, *El Capitán Trueno* partía con una serie de elementos que lo diferenciaban claramente de los otros títulos. Inspirado posiblemente en el físico de Gary Cooper en *Las aventuras de Marco Polo*, Trueno se presenta como un héroe en estado puro, noble, idealista, sincero y amigo de sus amigos. Mientras la venganza siempre insatisfecha o el melodrama de nunca acabar, retorcido y rebuscado, fueron el *leit motiv* de las series más emblemáticas del pasado (baste repasar la lista de los sufridísimos personajes de Manuel Gago, llámense *Purk el Hombre de Piedra*, *El Mosquetero Azul* o *El Pequeño Luchador*), El Capitán Trueno, de quien jamás sabremos nombre o apellidos, ni origen siquiera[1], no necesitará para justificar sus acciones más que la intervención de la casualidad y el hecho de recorrer el mundo en un improbable globo de nulo aspecto aerodinámico, o en barcos capaces de trasladar al héroe y sus comparsas de un extremo al otro del planeta sin que sean necesarias más manos que las del trío protagonista.[2]

[1] Una de las novelas del personaje publicadas durante los años sesenta le adjudica un origen aragonés... debido a su tozudez. El levísimo toque izquierdista que pudiera achacársele al Capitán quiso ser reforzado en una historieta publicada en *Historia de los cómics* (Toutain editor, ya en 1984), donde prácticamente se lo convierte en revolucionario adalid de causas proletarias y se menciona a un supuesto hermano (jamás presentado antes) a quien el héroe cede todos sus derechos de sucesión, pues Trueno no desea vivir «como un parásito a expensas del sudor y la sangre de los siervos». El revisionismo histórico tampoco ha impedido que el escudo que el Capitán luce en el pecho, tres franjas que en las portadas de los cuadernillos solían mostrarse con los colores rojo y amarillo de la bandera española, hayan acabado por mutarse en las cuatro barras de la *senyera* catalana.

[2] En los primeros números, cuando todavía parecía imponerse un estilo más realista, Trueno sí contaba con una tripulación propia que sucumbió a manos de los nativos africanos tras un naufragio. Después de llorar durante una viñeta la muerte de sus compañeros («Nuño, Pablo, Diego»), Trueno pareció decidir ahorrarse los jornales de nuevos marineros y reducir su tripulación al mínimo de tres indispensable.

Trueno no es un precursor del héroe psicótico tan en boga en los últimos años, como hasta cierto punto pudiera haberlo sido el Guerrero del Antifaz, sino un caballero andante que como tal se guía y nos guía por unas muy claras leyes éticas que, pese a todo, la censura se encargaría de domesticar con el paso de los años. Sus dos compañeros, el gigante tuerto Goliath y el adolescente Crispín, suponen un contrapunto perfecto al hidalgo de recta moral que es el Capitán. En el pasado, el héroe del tebeo español ha sido un solitario (*Doctor Niebla*, *Silver Roy*) que apenas se relaciona con un mundo que no comprende y que, quizás, no le interesa, o en efecto cuenta con unos secundarios (como los de *El Capitán Misterio* o *El Guerrero del Antifaz*) que nada añaden a su historia o que sólo sirven para embrollarla. Trueno, Crispín y Goliath (y en menor medida Sigrid, que sin ser ni mucho menos una mujer liberada está a años luz de la condesita Ana María y otras dignas heroínas del tebeo hispano) son una piña indivisible que asegura el humor, la ingenuidad, la acción, la peripecia. El sentido del peligro inminente y el *cliffhanger* continuado que es norma de los cuadernos de aventuras no se diluyen con la creación de un héroe con un código de conducta intachable, ni siquiera cuando, andados los años, el Capitán encabece revoluciones campesinas (su especialidad a la hora de desfacer entuertos) a golpe no de hoz y martillo, sino de plagas de puercoespines.

Todo parecía novedoso en la presentación del personaje: un entorno exótico y real, la Tercera Cruzada, con la aparición como secundario de lujo nada menos que de Ricardo

Corazón de León; cálices de plata donde no es aventurado rastrear influencias del Santo Grial; piratas vikingos y abordajes en mitad de la tormenta, circos en plena jungla, caníbales, trasuntos del Ku-klux-klan en los señoríos españoles, magos con nombres de resonancias artúricas, el cambio brusco de escenario propiciado por el globo casi mágico que arrastraría a los personajes a la Gran Muralla China, a una lucha a puñetazos con Genghis Khan o a encontrar en el Tibet una raza de monstruosos hombres primitivos con sus sacrificios humanos al dios de las llamas...

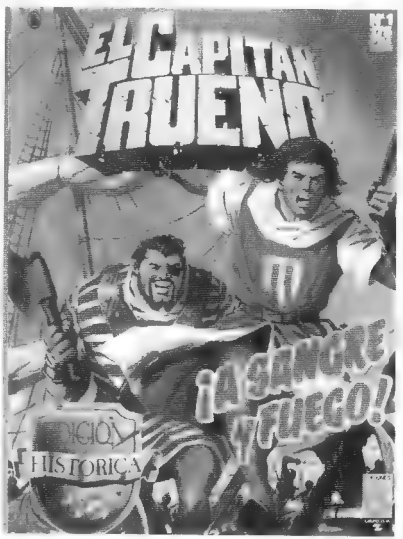
No resulta complicado rastrear en esos primeros episodios del personaje las influencias de los grandes clásicos del cómic, desde el *Tarzán* de Harold Foster en todo lo relativo a África y el coliseo en la selva, al combate entre los enmascarados Flash Gordon y el príncipe Barin en el Torneo de la Muerte de Mongo, y que revivirían Trueno y Goliath en su primera aventura en China; hasta la más evidente de *Prince Valiant*, dado su entorno medievalista: el gran pulpo en la mazmorra, la lucha de los pretendientes por la mano de la hermosa Sigrid, quien de ser hija de un pirata acaba por revelarse como heredera del trono de

Thule, tierra natal de Valiente, para ocupar en la serie un papel semejante al de la reina Aleta.[3]

La frescura en el tratamiento de personajes y aventuras, junto con el altísimo nivel gráfico impuesto a la serie por el maestro Ambrós justifican su éxito. Reediciones, aparición en las páginas centrales de *Pulgarcito*, una nueva revista con su nombre (*El Capitán Trueno Extra*), recortables, clubes Trueno, novelas, incluso la comercialización de muñequitos (una circunstancia inimaginable en la España de los sesenta..., casi impensable todavía en la España de hoy), y sobre todo la influencia en una nueva hornada de títulos, alguno de ellos guionizados por el mismo Víctor Mora: *El Jabato*, *El Cosaco Verde*, *El Sheriff King*...

La estilización de una tradición tebeística acabó por crear un planteamiento estereotipado y viciado, otra fórmula. Es sabido que Ambrós acabaría por ser sustituido por otros autores, Beaumont, Ángel Pardo, Martínez Osete o Fuentes Man, y que en una maniobra tan cutre como cochambrosa se acabaría recortando y pegando sobre dibujos extraños los físicos dibujados por el maestro valenciano, para lograr una pretendida unidad artística, tan zafia como aberrante. También Víctor Mora se vería sustituido en ocasiones en la creación literaria de las historias. *El Capitán Trueno* producía dinero, y las editoriales, en una época en que ni siquiera se cuestionaban los derechos de autor, van siempre a tiro fijo, caiga quien caiga.

Los condicionamientos de mercado, las imposiciones editoriales, la misma censura que añoña y simplifica los ya de por sí sintéticos planteamientos del tebeo, terminan por pasar factura. Las situaciones se repiten, el humor simplón acaba por hacerse insoportable, los malos dejan de ser individuos peligrosos para convertirse en estereotipos ridículos, la habitual verborrea del Capitán o de sus compañeros ya nada añade a unas historias cuyo final feliz no sólo se adivina de inmediato, sino que parece el camino obligado para terminar cuanto antes. Aún peor, esos mismos defectos producidos por el cansancio o la desilusión se repiten casi sin variantes en todos los otros personajes epigónicos nacidos al socaire del éxito de Trueno, sin que a veces los diferencie más que un leve cambio de entorno físico o histórico. Por otra parte, la televisión no tiene ya rival: un nuevo tipo de héroe ha invadido el mercado juvenil: a los músicos pop en alza se añaden *El Santo*, el apuesto Troy Donahue de *Rompeolas* o *cowboys* como *El Virginiano*, *Bronco* o *Cheyenne*; incluso las marionetas de las series



[3] Podría verse una influencia muy tardía de un personaje norteamericano, Doctor Doom, en uno de los villanos de las postrimerías de la serie, e. Conde Hierro, un individuo enmascarado y forrado de metal con un físico coincidente con el enemigo de los *Fantastic Four*.

Cuaderno de [illegible]

británicas como *Los Guardianes del espacio* son más novedosas e interesantes que unos familiares personajes de papel que no pueden o no saben ponerse al día.[4] Por eso, a pesar de momentos esporádicos de lucidez (la aventura del gigantesco ajedrez mecánico, la trama del malvado Pulpo y su desconocida identidad, la aparición de los vikingos prehistóricos, el rapto de Sigrid por parte de El Halcón y su huida a América, en un nuevo guiño al Príncipe Valiente), y al buen hacer de Ángel Pardo o Fuentes Man, *El Capitán Trueno* es un tebeo que ya no tiene sitio en el panorama español... o eso parece.

En 1968, después de doce años de aparición ininterrumpida en los kioscos, Trueno cesa su andadura. No parece haber un título capaz de sustituir al héroe de héroes. ¿O sí lo hay? A las continuadas reediciones del personaje se suma ahora un movimiento original: la reedición por primera vez en color. Con *Trueno Color*, la serie que le sustituye apenas un año más tarde, el personaje acaba siendo heredero de sí mismo. Con las páginas remontadas a formato vertical, rotulación mecánica y dibujos y textos censurados para estar acorde con los tiempos más *light* de un régimen que en otros campos pretende simular una apertura, la magia del héroe creado por Ambrós y Víctor Mora continuaría encandilando a los lectores españoles durante las décadas de los setenta y ochenta.[5] Y lo sigue haciendo hasta nuestros días.

© 2001, Rafael Marín.

[4] Mucho se ha hablado de convertir las aventuras de Trueno en película primero, y en serie de televisión despues, desde los años sesenta hasta el reciente proyecto abortado de Juanma Bajo Ulloa. La explicacion dada a que nunca se haya realizado, el hecho de que los personajes apenas sean conocidos fuera de España, condición casi *sine qua non* para su comercialización, parece entrar en contradicción con el hecho de que otra serie de éxito probado internacionalmente, *Curro Jiménez*, adaptara a la pantalla pequeña muchísimos de los planteamientos creados por Víctor Mora para Trueno.

[5] Curiosamente, Editorial Bruguera suprimió el trabajo de Ambros a partir de la segunda de sus muchas reediciones en color, quizá debido al pleito existente ya entre los autores y la empresa, por lo que el título *Trueno Color* puede encontrarse con numeraciones distintas. Sólo a principios de los ochenta se publicaría un pequeño álbum en tapa blanda y rotulación original con los primeros números del maestro valenciano. La «Edición Histórica» de Ediciones B sí incluye todo el material primitivo, a partir de la primera historia, reuniendo dos números del original *Trueno Color* por cada entrega y heredando de paso sus múltiples defectos. Las ediciones piratas y el reconocimiento de los derechos de autor a Víctor Mora impulsan, por una parte, una reedición facsímil muy reciente y la creación de nuevas aventuras del personaje que se comentaran en otro momento.

BREVE HISTORIA DEL MANGA

MANGA ANCHA: 1

Antonio Rivas

Aunque «eso del manga» parece haber caído sobre nuestras cabezas repentinamente, como si de un nuevo Pearl Harbor se tratase, lo cierto es que el mayor mercado de historietas del mundo (más de cien millones de ejemplares vendidos mensualmente sólo en Japón, docenas de casas editoriales y más de tres mil historietistas en activo viviendo del oficio, por no mencionar el mundo de la animación y el merchandising *relacionados) no ha surgido de la nada...*

Los tebeos japoneses parten de una tradición de narrativa gráfica (entendida como contar historias basándose en imágenes apoyadas por textos) de varios siglos de antigüedad, y en su estado actual han influido el arte de la estampación desarrollado desde la época feudal hasta hoy, el contacto con Occidente durante la era Meiji, el paso por la Segunda Guerra Mundial (y más especialmente los efectos de la posguerra), y el carácter y la idiosincracia del pueblo japonés, por mencionar sólo algunas de las influencias más destacadas.

TEBEOS ZEN

El budismo se introduce en el País del Sol Naciente durante los siglos VI y VII de nuestra era. Es de esta época de donde provienen los más antiguos ejemplos conocidos de narrativa gráfica japonesa. Se cuentan historias en rollos de papel, sin viñetas, alternando texto e imágenes y utilizando el recurso de colores y símbolos (niebla, hojas, «efectos especiales» que aún se emplean en la actualidad) para representar cambios en lugar, tiempo y desarrollo de la acción. Son los *chojugiga* o «rollos de animales», ya que éstos son los protagonistas y tienen características asociadas al personaje que representan, al igual que en las fábulas occidentales. En realidad la idea es la misma: presentar historias con moraleja (no olvidemos que su fuente son centros religiosos que no pierden la oportunidad de «instruir deleitando»), y ya desde esa época se inicia una tradición de utilizar imágenes para contar las historias, tradición no interrumpida hasta hoy.

La circulación y empleo exclusivamente monásticos de estas historietas se interrumpe hacia el siglo XVII. Mientras que una vertiente sigue confinada al uso religioso (los *zenga* o «imágenes Zen», que presentan acertijos espirituales, no exentos de humor, como una variante gráfica de los *koan* o paradojas Zen), la situación política del país genera otros temas. Comienza el periodo Edo (1600-1867) y si bien el shogunato restringe y controla cualquier manifestación contraria a sus propios intereses (incluyendo las que pudieran tener lugar a través de los medios de expresión artística), la carga épica de dos siglos de guerras feudales no puede quedar a un lado. Pero no son cantares de gesta lo que surge sino, una vez más, «tebeos»; la tradición cultural del país no se conforma con la transmisión oral de relatos, sino que exige su constancia en papel. Y serán raros los textos aislados sin el acompañamiento de ilustraciones.

LAS IRRESPONSABILIDADES DE HOKUSAI

A finales del siglo XVIII ya está ampliamente desarrollada la estampación en papel con un mecanismo similar al de la imprenta, si bien puramente artesanal. Los artistas son a la vez grabadores e ilustradores, y utilizan bloques de madera tallados y entintados para plasmar sus creaciones. Dicha forma artística llega a su máximo esplendor en la primera mitad del XIX. Aunque en muchas ocasiones se trata de imágenes únicas, es

bastante frecuente que se desarrollen series, a veces como colección de estampas, a veces contando una historia. Japón no tiene un *Cantar del Mio Cid* de su época feudal, pero sí multitud de colecciones contando las hazañas de guerreros famosos en forma de historieta. Las series clásicas conocidas como Historias heroicas de los Taiheki, o Los 108 héroes chinos del Suikoden, de Utagawa Kuniyoshi (1797-1861), por poner un par de ejemplos de entre los muchos existentes, tienen un formato que no se diferencia de *El Príncipe Valiente* de Harold Foster más que en el estilo de dibujo, el estar escritas en japonés y la distribución «una viñeta – una página», exigida por el sistema de grabación.

Pero los temas épicos no son los únicos desarrollados con la técnica de estampación con bloques de madera. Paisajismo, escenas costumbristas, retratos de actores de teatro *noh* y luchadores de sumo, el tema más popular del *ukiyo-e* («escenas del mundo flotante»), los grabados eróticos o *shunga* («imágenes de primavera») elevan esta técnica desde una simple herramienta para contar historias a la categoría de arte. Uno de los más afamados artistas de esta época, Katsushita Hokusai (1760-1849) decide identificar con un nombre propio sus series de grabados de temática satírica y humorística. Puesto que pecamos de irreverencia, llamémosles «imágenes irresponsables»: manga. El origen de la palabra es exactamente el mismo que el de cómic, y con igual intención. Y al igual que la palabra cómic, ha extendido su significado como término para nombrar todo un género.

El principal problema de la estampación con bloques de madera es que se trata de un procedimiento caro y fundamentalmente artesanal. Aunque muy extendidas, las imágenes así creadas tenían una limitación de público: concretamente, quienes tenían medios para permitírselas. Esto no significa que la población en general viviese a espaldas de la narrativa en imágenes: ya en el periodo Edo coexistían ediciones *de luxe* y *pulps*, por usar unos términos modernos bien definitorios. Los *zenga* más artísticos y depurados quedaban reservados para las clases altas, pero cualquiera podía hacerse con una historieta budista para llevar como amuleto (en las cercanías de la ciudad de Otsu, en el siglo XVII, se encontraba lo que se podría considerar el precedente de los salones de cómic o las librerías especializadas, hasta tal punto que la producción de la zona llegó a tener nombre propio: los *otsu-e*). Distintos niveles de calidad implican distintos precios, pero en cualquier caso, estos tebeos primigenios están al alcance de todo el mundo. El hecho relevante no es la accesibilidad, sino el por qué del interés generalizado por la lectura y posesión de los mismos. Al fin y al cabo, estamos hablando de un entorno medieval... ¿o no?

Retrato de actor de noh, estampación de madera

manga monstruoso de s. XVII

EL CAMINO DE LAS LETRAS Y DE LA ESPADA

Conviene tener muy claro que las actitudes del medioevo japonés son ligeramente distintas al europeo, y es algo que cala en todos los niveles de la sociedad. Un noble occidental podía jactarse de no saber leer: ya tiene su espada, sus soldados y su monje de cabecera para que le lleve los papeleos. Un simple samurái se cubriría de vergüenza y descrédito (él y toda su familia) si no es capaz de escribir con una caligrafía aceptable. La formación militar incluye desde la esgrima y las nociones de estrategia hasta pintura, poesía y conocimiento de los clásicos literarios chinos. El camino del guerrero requiere habilidad

Shunga de Katsushika Hokusai

los comienzos de siempre, 1840

tanto en el manejo de la espada como en el de la pluma: lástima del samurái que no es capaz de improvisar su poema funerario. Los monasterios, por otra parte, no son simplemente lugares donde se copian y almacenan los libros con paciencia y cuidado (aunque también), sino puntos desde donde se distribuye, en cierto modo, narrativa. Hasta en las aldeas, donde encontramos los mismos destripaterrones que en el medioevo europeo, es necesario que haya algunas personas que sepan leer y escribir y que, normalmente, acaban en los puestos más altos de la comunidad, por lo que saber algo de letras es una ayuda para promocionarse en cualquier estrato social.

Como matiz añadido, dada la dificultad de la escritura (no olvidemos que en su origen, el japonés no tiene escritura propia sino que adoptaron la china: había que leer y escribir en chino y hablar en japonés), y que no todo el mundo tenía el tiempo y los medios para ser un experto consumado, el hecho de que las imágenes apoyasen los textos era un efecto lógico. La costumbre se perpetúa a través de los siglos, y el resultado es una sociedad absolutamente predispuesta a aceptar la narrativa gráfica como forma de expresión, con toda naturalidad.

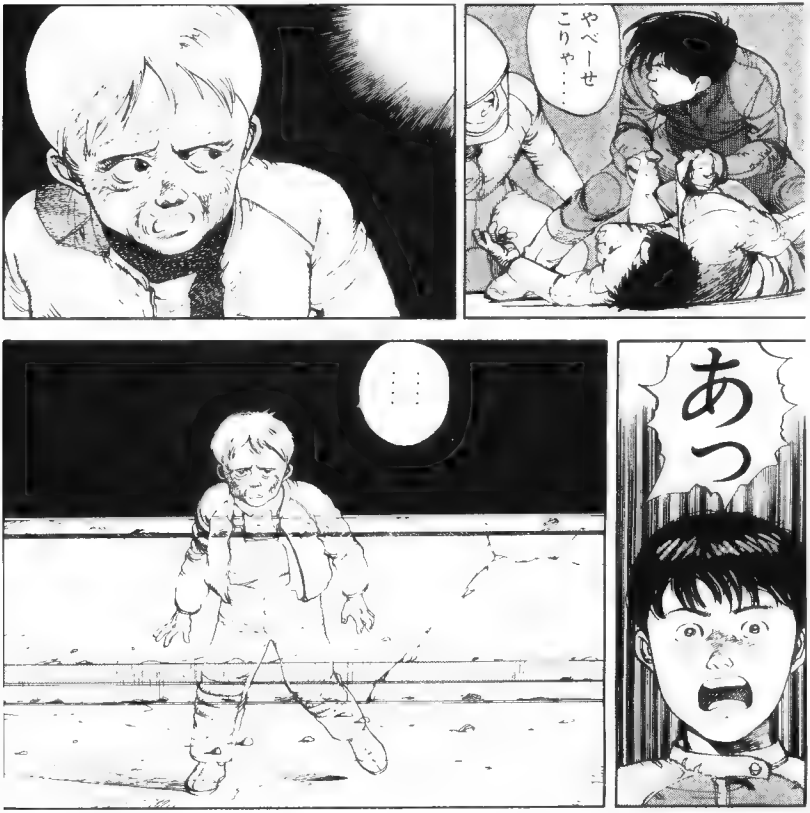
EL PUÑETAZO JAPONÉS

Pero sigamos con la historia. Comentábamos antes el problema de la estampación: el precio por una parte, y la «tirada limitada» por otra, producían un efecto paradójico de popularidad del género a la vez que una difusión limitada del mismo. La apertura a occidente que comienza en la era Meiji (1868-1912) cambia este estado de cosas. El proceso de estampación por bloques de madera persiste hasta la actualidad (lo que hoy se conoce como *shin-hanga*) pero ya totalmente «restringido» a forma artística, mientras que la narrativa popular se beneficia de aportaciones procedentes de Europa y Estados Unidos. Charles Wirgman, corresponsal del *Illustrated London News*, comienza en la década de 1860 la publicación de la revista satírica *Japan Punch*, dirigida a la comunidad europea residente en Yokohama. Las caricaturas incluyen ideas completamente nuevas a los japoneses: sombreado, perspectiva, uso de «bocadillos» para emplazar diálogos y texto. El francés George Bigot publica unos años más tarde la revista *Tobae*, con un gran componente satírico y crítico para con la sociedad y el gobierno japonés (algo que acaba causándole problemas con las autoridades), y como innovación gráfica (a ojos de los japoneses) la narración de historietas en forma de tiras: en una misma página aparece una secuencia de viñetas, no una ilustración aislada. En no mucho tiempo los artistas locales abrazan con entusiasmo estas innovaciones.

A nivel tecnológico, la introducción de la imprenta colabora en grado sumo a que las historietas japonesas empiecen a convertirse en un auténtico medio de comunicación de masas, y antes de entrar en el siglo XX la mayor parte de las ciudades de cierta importancia tienen su versión particular del *Japan Punch*. Actualmente, Wirgman es honrado como patrón de la historieta moderna japonesa, en una ceremonia que se realiza anualmente ante su tumba.

Justo al final del siglo XIX, y durante las primeras décadas del XX, se introducen en Japón los cómics norteamericanos, que si bien son apreciados por lo exótico, su temática e ideas resultan demasiado ajenas a los nativos. Por ello comienzan a producirse versiones japonesas más cercanas a los gustos del público. Aparecen tiras cómicas en los diarios (*daylies* y *sundays*), seriales, revistas infantiles... Pero es en esta época de influencia extranjera cuando comienza, casi al mismo tiempo, la diferenciación temática y estilística con respecto a Occidente que llega hasta hoy.

La Segunda Guerra Mundial no ayudó demasiado a mantener los lazos.



TORA! TORA!

En esos momentos, el manga ya tiene un papel importante entre los media japoneses, pero la escasez de papel durante el conflicto lleva a la publicación en exclusiva de historietas propagandísticas (al principio) y de puro sostén moral (cuando las cosas empiezan a ponerse duras para el Japón). Es bastante lógico, al fin y al cabo, que el subgénero de los robots gigantes, tan del gusto de los japoneses, tenga sus orígenes allá por la época en que las bombas caen sobre sus cabezas y apenas les quedan recursos para contraatacar: Ryuichi Yokoyama crea el manga *Kagaku Senshi Nyu Yokuni Shutsugen* (*El guerrero de la ciencia aparece en Nueva York*), en el que uno de estos robots cae sobre Nueva York y no deja piedra sobre piedra. Una forma de descargar la frustración como otra cualquiera. Pero, a pesar de coletazos de este estilo, el manga parece un género en declive.

Paradójicamente, la misma presencia norteamericana (la ocupación militar, que conllevaba soldados que pedían cómics) es uno de los elementos que reactivan la demanda durante la posguerra, junto a la no menos importante necesidad de escapismo barato. Pero no está el horno para bollos, es

decir, para sátiras políticas o sociales, por lo que los temas se multiplican y se vuelven, a la vez, menos comprometidos. Justo en este momento aparece Osamu Tezuka y comienza una revolución en la industria. Influido por los dibujos animados de Walt Disney y el cine en general, desarrolla técnicas que dan al manga la apariencia que podemos ver definitivamente hoy en día. Efectos cinemáticos, variedad de «ángulos de cámara», extensión de las líneas argumentales, creación de series por entregas... Tezuka es la influencia definitiva, a tanto o más nivel que, por ejemplo, el tandem Stan Lee-Jack Kirby en los cómics de superhéroes. De hecho, sus trabajos originales (*Astro Boy*, *Kimba*, *La princesa caballero* y otros) se consideran parte del patrimonio cultural japonés y pueden verse en un museo dedicado enteramente a ellos.

El caso es que seguimos estando en la posguerra, y la gente no tiene dinero para comprar tebeos. En esta época proliferan las librerías de alquiler... y los dibujantes mal pagados y peor considerados: productores de entretenimiento sin especial valor artístico, para leer, distraerse y tirar (o ir a cambiar por un yen a la librería más cercana. La similitud con las tiendas donde se iban a cambiar las «novelas de a duro» o los tebeos en la España del desarrollismo no tiene nada de casual). Pero aun así es la forma que tuvo el género de ir levantando cabeza. Con las tiendas de alquiler como punto de distribución, otros autores, siguiendo el camino de Tezuka, aplican las nuevas técnicas desarrolladas por él a temas más adultos. Nace el *gekiga* o «imágenes dramáticas», aunque se trata de una simple división temática y no un género nuevo: distinguir entre manga y *gekiga* es lo mismo que hacer diferencias entre tebeo e historieta, se usa una palabra u otra dependiendo del tono que se quiera dar, y para la mayoría de los japoneses manga es manga, sin más complicaciones.

I'M A POOR LONESOME SAMURAI...

Los dibujantes de *gekiga* de la época de las librerías de alquiler tienen en su haber el mérito de recuperar para la narrativa la figura del samurái como protagonista absoluto y más popular. Vuelven al contexto histórico de los «tebeos de gesta» del periodo Edo (nada más apropiado para una época necesitada de evasión de una realidad ingrata que el distraerse con las aventuras de unos tiempos propios llenos de épica) y afirman una figura que, con los complementos posteriores del *ninja* y el *yakuza*, se mantiene con éxito hasta hoy, por lo que tiene de resaltar características gratas a los japoneses: el honor, el cumplimiento del deber, el valor y el heroísmo, el desarrollo de un carácter capaz de destacar y superar las dificultades mediante el sacrificio. No es de extrañar que el samurái (o el *ronin*, o cualquiera de sus variantes en presentación, que no en espíritu) sea el carácter dramático por excelencia no solo en los manga sino en muchas otras formas de la narrativa japonesa.

Llegados a los años sesenta, la situación general del país mejora y la recuperación económica alcanza en sus efectos al mercado de historietas. La gente ya tiene dinero para comprar manga, y poco a poco desaparecen las librerías de alquiler. Pronto aparecen tebeos destinados a la venta, siendo Kodansha la primera editorial en aparecer con la revista *Shonen*. Las revistas son primero mensuales, después semanales, las tiradas se aproximan y luego superan la barrera del millón de ejemplares (la primera en conseguirlo, la ya mencionada *Shonen*, en 1966), y a esto va pareja una multiplicación temática. Mangas sobre deportes (en realidad no hay deporte que no tenga al menos un manga dedicado a él), mangas para niños, jóvenes, hombres, mujeres, adultos. Mangas sobre juegos, desde el *mah-jongg* a las carreras de caballos. Sobre cocina, sobre la bolsa, sobre bricolaje, sobre ciencia ficción, historia, biografías. Sobre todo aquello en lo que alguien pueda estar interesado. Hasta los manuales de instrucciones de los electrodomésticos o los programas de los partidos políticos pueden encontrarse en formato manga. Y una y otra vez sobre samuráis, que resulta ser el tema más persistente a lo largo de las épocas, por los motivos ya explicados...

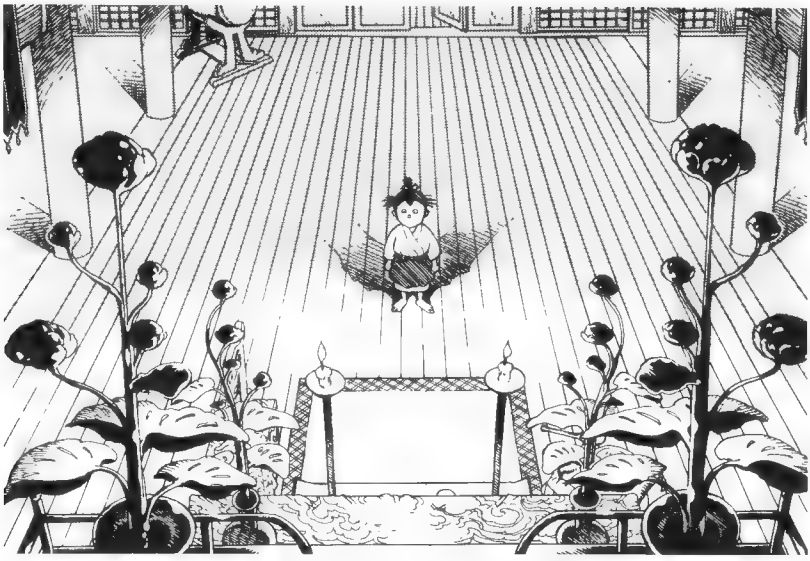
EL PELIGRO AMARILLO

Semejante explosión es impensable en prácticamente cualquier otro lugar, y ya hemos visto que existe un importante sustrato cultural que ha colaborado en ella. Simultáneamente a la difusión comentada ha ido creciendo el estatus y consideración del oficio de historietista (hoy en día se puede llegar a rico y famoso trabajando en este oficio, si se cumplen unos mínimos de calidad). A esto se le suma la relación con el *anime* en series, películas y, últimamente, los videojuegos. Las publicaciones son semanales, cientos de historietas y series diferentes al mes, con tiradas millonarias y el formato y dimensiones de una guía telefónica, en papel barato (el objetivo es leer y tirar) y con posterior edición en formato álbum de las series más populares o de mayor calidad. En definitiva, es imposible imaginarse el Japón actual sin manga.

Por supuesto, no todo ha sido un lecho de rosas. En su momento hubo ataques al género en sí, alegando el peligro de que la sociedad se volviese iletrada. El *boom* del manga erótico en los noventa recibió ataques de muchos sectores, y la cuestión se saldó finalmente con la aparición (por primera vez en toda su historia) de mangas con el sello «Sólo para adultos» en la portada. El mismo desarrollo del género en sí ha tenido sus «bajas de guerra»: actualmente y casi sin excepciones, todo lo publicado es en blanco y negro (antes de la Segunda Guerra Mundial lo normal era el color); y la sátira política ha desaparecido del mercado (no hay publicaciones dedicadas, aunque a veces aparecen historietas como relleno en volúmenes de otros géneros).

Pero en cualquier caso, el manga está en auge. Y esto parece considerarse un problema en Occidente... aunque no debería.

Hay dos actitudes equivocadas a este respecto. La primera es la de los fans pro-manga a ultranza, cuando llegan al extremo de decir que «son algo más» que tebeos. Eso es erróneo: se trata de tebeos, ni más, ni menos. Un estilo gráfico diferente, una apariencia exótica, un volumen de producción y temas impensable aquí, un *fandom* mucho más entusiasta (los lectores escriben a



los autores, los propios autores dedican una página o dos de su historieta a contarles sus cosas a los lectores)... Todo eso son detalles secundarios. Quizá lo diferente es la forma en que se valoran en su lugar de origen, pero eso es una simple actitud de la gente. Los japoneses se toman el manga como algo que está ahí, con toda naturalidad. Puede que lo aprecien de otra forma (más favorable, menos propensos a decir «son cosas de críos») porque culturalmente están predispuestos a ello, pero siguen siendo tebeos, y pretender idealizarlos es malo para el género. Por no olvidar que limitarse a la lectura de manga hace que se pierda de vista mucho otro material de calidad.

La otra actitud incorrecta, aunque comprensible, es la de «a mí me parecen todos iguales», dicho por un aficionado al cómic. Suele ser un buen indicativo de que no se ha tenido acceso a suficiente buen material (algo bastante normal hasta hace poco), o de que no se ha puesto bastante atención (cosa que, por supuesto, no es obligatoria). Pero en cualquier caso se parece a decir «a mí es que todos los chinos me parecen iguales». También a un oriental le cuesta distinguir a los occidentales, y un japonés no muy avisado posiblemente no sea capaz de encontrar diferencias entre los distintos autores de la «escuela franco-belga» y el Ibáñez de *El sulfato atómico*, por poner un caso. Es todo una cuestión de práctica y costumbre. Al fin y al cabo, y aún cumpliéndose la Ley de Sturgeon según la cual el noventa por ciento de cualquier cosa publicada es basura... Bien, ¿dije antes algo de cientos de historietas diferentes al mes? Ese diez por ciento restante promete. Hay mucho material interesante por descubrir.

En cualquier caso no se puede negar que el manga está ahí, y la influencia mutua persiste e irá en aumento, con toda probabilidad. Ya comenté más atrás que el manga, tal y como lo conocemos hoy en día, es así por una serie de factores, entre los que tiene un peso importante la adopción de técnicas del cómic occidental. Simplemente, están devolviendo la influencia. Cada vez más, en historietas *made in USA* se puede ver la adopción de técnicas japonesas y un interés por sus recursos y estilo de dibujo (la línea Cliffhanger es un buen ejemplo de ello. Y en series como *Spy Boy*, producto de autores tan norteamericanos como el pastel de manzana, se llega al extremo de incluir las tiras cómicas resumen de la historieta a base de personajes cabezudos, a las que nos tienen acostumbrados los mangas de pro). Pero el mestizaje no tiene por qué ser un peligro sino un enriquecimiento. Y lo importante siempre será que tengamos buenas historias para leer...

© 2001, Antonio Rivas.

ULTIMATE SPIDER-MAN: ¿NUEVO PRINCIPIO O EL FINAL DEL CAMINO?

Javier Quintana

El reciclaje llega a los cómics Marvel de la mano de una nueva línea paralela a su universo principal. Los títulos Ultimate *(«definitivo») retocan con poco disimulo las andanzas de sus personajes de siempre, revistiéndolos de una pátina de modernez. En este artículo, Javier Quintana se plantea la duda: ¿es una acción ineludible para el futuro de la empresa editorial, o la prueba palpable de que la Casa de las Ideas ya no puede hacer honor a su nombre?*

Cuando aquella pequeña editorial se lanzó a degüello produciendo superhéroes, allá en el lejano 1961, no podía imaginar, ni en sus sueños más descabellados, que forjaría una industria que iba a durar cuarenta años al menos, ahogando de paso y por desgracia cualquier otra posibilidad de evolución de los *comic-books* como medio de expresión contemporáneo. Timely-Atlas-Marvel se salvó de la quiebra a remolque del éxito de DC con títulos como *Flash* y *Green Lantern*, y a partir de entonces hizo historia. Pero toda victoria tiene un precio, y el precio indiscutible a pagar, con los cómics de prensa sindicada cada vez más en retirada, fue imponer una moda y un estilo que todavía perduran, no importa que el ensanche imparable y los inevitables frenos a esa evolución hayan creado un producto que hoy por hoy ya es añejo, una sombra de lo que fue; ese producto aguanta quizá no tanto por lo que vende (y las cifras de ventas de *comic-books* en Estados Unidos, diga lo que diga Shaymalan en *Unbreakable*, son aún más ridículas que en nuestro país: cincuenta mil ejemplares es la línea de flotación que necesita un título para no irse al garete... en un país de trescientos millones de habitantes), sino por la posibilidad que tiene en cuanto a *merchandising* y en su trasvase a videojuegos, series de televisión o películas.

Marvel lleva más de diez años en la cuerda floja, o directamente contra las cuerdas. Sus hijos predilectos la han abandonado (o han sido cruelmente abandonados por la propia Marvel, recuérdense casos flagrantes como Steve Ditko, Jack Kirby, Roy Thomas, Gerry Conway, Jim Shooter, Chris Claremont o, desde hace unos meses, el mismísimo Stan Lee), advertidos de dónde está el orégano en el monte, y conscientes de que sin ellos tirando de la producción, y con las meteduras de narices de editores y capitalistas, es mejor no tener perrito que les ladre a la hora de avanzar en sus carreras y en sus cuentas corrientes. La gran deserción de Jim Lee, Todd McFarlane o Rob Liefeld a principios de los noventa no lleva implícita el deseo de contar buenas historias más allá de lo permitido por la estrechez de miras y el conservadurismo de la empresa (como pudiera ser el caso de Frank Miller o Alan Moore un poco antes), sino el de plantar batalla en el mismo terreno, vendiendo la misma bazofia fruto del mínimo esfuerzo y dando forraje al lector bajo el estandarte de los cuádriceps y el mega-armamento y los colores infográficos. Dicho de otra forma: antes de Image y su rebelión (que no revolución) los autores podían presumir de independientes y/o alternativos, ofreciendo productos que escapaban de la sempiterna y maniquea visión del mundo que presentan los superhéroes, agotados en sí mismos. Los jóvenes cachorros que auparon la industria a sus cotas de venta más altas y luego hicieron mutis por el foro a toda velocidad (¿qué queda hoy de todo aquello, más

por fortuna que por desgracia?) no intentaron explorar el medio, sino explotarlo hasta dejarlo aún más vacío de ideas. Sigue siendo un misterio inexplicable cómo toda esa generación de autores (?) es incapaz de contar una historia mínimamente coherente, cómo parecen no tener vivencias propias (ni lecturas, ni referentes) que trasvasar a un campo tan virgen y todavía tan inexplorado como es la historieta.

Una de las características que separan quizá a Marvel de DC Comics es que sus personajes, aun siendo populares, no han alcanzado la categoría de iconos norteamericanos que puedan tener Supermán, Batman o Wonder Woman. Cierto, Hulk, Spider-Man o la Patrulla-X son conocidos, pero no llegan a ser identificados aún por todo el mundo, siguen siendo personajes de papel que muy tardíamente (y bastante mal) se trasvasan a otros medios y centuplican su popularidad en ambientes que desconocen o desprecian su origen como héroes o heroínas de tebeo. Súmese a eso la tendencia contemporánea a no querer admitir que el mundo, la historia y la historieta no empezaron ayer, sino que todo es fruto de una evolución o al menos una trayectoria que empieza hace más de cien años y que puede que no se extienda más allá de un par de décadas.

Dicho de otro modo: los jóvenes cada vez leen menos tebeos, y cuando se acercan a los tebeos quieren que éstos se fabriquen ex profeso para ellos. Cuarenta años de tradición (y si además esa tradición está ya viciada por pura lógica de desgaste evolutivo) no cuentan. Los lectores quieren que se empiece con ellos y ahora. Y la empresa (Marvel en este caso, pero quizá fuera DC quien empezó la moda, aunque con más inteligencia, renumerando sus series cada dos por tres y hasta autoinmolando su multiverso con aquellas *Crisis en Tierras Infinitas*) no escatima en sacrificar al lector veterano, a la fiel infantería seguidora de las andanzas de sus héroes de pijamas estrambóticos, por los recién llegados que posiblemente no aguanten en el título un par de meses. De ahí la pesada reiteración de presentar a los personajes en absolutamente todos los números: Marvel sigue esperando que los lectores se enganchen al carro de sus cómics, no importa que para ello impida el desarrollo de tramas más rompedoras o lastre la narración por mor de intentar que el advenedizo del mes entienda quiénes son sus pintorescos héroes y villanos. La continuidad marveliana, conseguida duramente mes a mes durante cuatro décadas, se halla en un punto de inflexión, un equilibrio inestable que, en la política de Joe Quesada, actual mandamás-pero-menos de la editorial, puede saltar por la borda cualquier día. Quesada parece ser consciente de que hay que dar un giro a los tebeos que dirige... pero no parece importarle qué logros y qué fracasos haya que dejar en el camino.

WELL-ROUNDED?
LET ME GIVE YOU A LITTLE LESSON IN HUMAN NATURE
PEOPLE SAY -- THEY SAY THEY WANT 'WELL-ROUNDED.'
BUT THEY DON'T.
YOU ASK SOMEONE, "DO YOU WANT ALL THE FACTS? DO YOU WANT THE TRUTH?"
THEY SAY: "OH, OF COURSE -- I DEMAND IT."
BUT THEY DON'T
THEY DON'T?
NO.
THEY WANT TO READ ABOUT A GOOD GUY AND A BAD GUY.
THEY WANT TO CHEER AND THEY WANT TO BOO.
PEOPLE ARE SHEEP
THEY'LL READ WHAT YOU GIVE THEM

Marvel siempre ha intentado repetir sus propios éxitos: Hulk repite la popularidad de La Cosa, los Vengadores asumen en su título las individualidades de los héroes del momento que ni siquiera tenían cabecera propia (Iron Man, Thor, Ant-Man y la Avispa, Capitán América), Nova intenta con poca gracia repetir las claves de Spider-Man diez años más tarde, y no merece la pena mencionar las vueltas de noria que se vienen dando a los títulos mutantes desde hace veinte años, reiterando una y otra vez los mismos esquemas... pero publicitando ampliamente que se trata siempre de números uno.

Quizá Spider-Man empezó a morir, como tebeo interesante, no el día en que los encargados de finanzas de la editorial, hace casi treinta años, descubrieron que un tebeo donde apareciera el trepamuros vendía más, lo que llevó a la creación de *Marvel Team-Up*, unas historias de relleno, sin pies ni cabeza la mayoría de las veces, pero que así y todo daban sopitas con onda a gran parte de lo que se hace ahora; sino cuando, forzando la continuidad y la lógica de la vida personal del enmascarado arácnido, se sacaron de la manga un segundo título, *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man*, y ya en los ochenta

De izquierda a derecha portada de *Untold Tales of Spider-Man* 20 de Kurt Busiek, Pat Ollife, *Spider-Man Chapter One* de John Byrne, *Ultimate Spider-Man Power and Responsibility* de Brian Michael Bendis, Mark Bagley.

hasta un tercero, *Web of Spider-Man*... y hasta un cuarto, *Spider-Man* (por no mencionar las miniseries o las tiras diarias y dominicales para los periódicos). Con mutantes o sin mutantes, el trepamuros fue, y quizás todavía es, la gallina de los huevos de oro de la editorial, lo más parecido a un icono que puede soñar Marvel.

Quizá Spider-Man empezó a morir el día en que lo hicieron pasar por la vicaría con Mary Jane Watson... y descubrieron al mes siguiente que no sabían qué hacer con un héroe casado con una supuesta *top-model* que hasta entonces, y durante veinticinco años, había tenido pajaritos en la cabeza. O cuando lo hicieron padre de una niña y la secuestraron y la dieron por desaparecida porque seguían sin saber qué hacer con el enredo. Seamos piadosos y obviemos aquí la aberrante saga del clon, el ejemplo más penoso de que llevan dando palos de ciego desde hace casi diez años.

Que el personaje estaba agotado por la evolución lógica que impone, no su porvenir inmediato como superhéroe, sino la edad que Peter Parker ha ido alcanzando en la ficción, se notó ya con un título tan prescindible y tan tonto como *Amazing Fantasy*, la mini-serie (pintada) de tres números donde se pretendía empalmar los acontecimientos del origen de Spider-Man (como se sabe, aparecido originalmente en el número 15 y último de ese título, al que se había despojado de la palabra «*adult*» en 1963), y el primero de su serie «oficial», *Amazing Spider-Man*. Tres números que apenas sirven para contar por enésima vez las tribulaciones de Peter Parker en los días inmediatamente posteriores a la obtención de sus poderes arácnidos, una especie de «Spider-Man año uno» al estilo de lo que venía haciendo DC tanto con Batman como con Supermán.

Peter Parker como fotógrafo a tiempo completo no tiene chicha. El verdadero atractivo del personaje está en su adolescencia, en su época de estudiante de instituto o de universidad, en su tránsito de niño a hombre y de hombre a héroe, no cuando es un adulto hecho y derecho, porque la identificación del lector adolescente queda lejos. Así lo comprendió Kurt Busiek (más fan enciclopedista que genio, digámoslo claro) en el título *Untold Tales of Spider-Man*, o cómo ser fiel con la tradición y lo ya narrado anteriormente (a pesar de algún fallo de ambientación por el deseo de poner al día los «decorados» de la historia), respetando lo ya hecho por Lee y Ditko e intercalando un sentido de la narración que, debiéndolo todo a lo ya contado en su momento, era capaz de parecer al menos novedoso, divertido y respetuoso. Quizá la elección del dibujante Pat Ollife fuera lo más dudoso de la aventura, pero los tiros iban por ahí, y el experimento de Busiek, anulado no se sabe muy bien por qué, se repetiría casi inmediatamente con el título *Spider-Man: Chapter One*, donde John Byrne intentaría repetir la revampirización que una década antes había emprendido con Supermán para DC.

No fue el único personaje Marvel enviado a la casilla de salida: el publicitado *bluff* que fue el lanzamiento de *Heroes Reborn* ofreció al público lo que el público esperaba: tebeos que empezaban desde el número uno, por los dibujantes y

guionistas que querían (los desertores de Image), y una puesta al día más *cool* de los personajes clásicos (el Capitán América, recordemos, era de rubor). Tal vez los lectores bisoños y los jerifaltes de Marvel no sabían en qué iba a quedar aquello, aunque estaba cantado: en desastre. Pero Marvel no es tonta, y al menos consiguió llamar la atención durante un par de meses... y renumerar luego sus series con un volumen tres, como intentando engañar a los recién llegados para que se subieran al carro, que ya se sabe que un número uno (dicen) tiene más valor como objeto de coleccionista.

John Byrne llevaba años en horas mustias: lo tuvo todo, lo fue todo, y de todo salió más o menos rebotado. Su puesta al día de Supermán fue, cuanto menos, controvertida; su regreso a Marvel se saldó con su salida de un título como *Hulk* (por segunda vez), la salida de *Uncanny X-Men* (también por segunda vez, tras la fuga de Jim Lee), el juguete de una serie sobre mutantes (*X-Men, the Hidden Years*) que intentaba enlazar el título de la Patrulla-X original con su reconversión en la nueva Patrulla-X que todos conocemos (y gozamos en su día), y su versión particular de Spider-Man.

Fue un año uno sin nada del otro jueves, bien es cierto. Como dibujante, John Byrne se había resistido a la moda de viñetas grandes y anécdotas mínimas en el relato, pero el dólar es el dólar y hay que seguir al pelotón o te quedas descolgado. En doce números, Byrne hizo un *remake* soso de las primeras historias de Spider-Man que ya crearan, mejor, Stan Lee y Steve Ditko. Pero la fuerza de esas mismas historias, el carisma de los personajes, la pura emoción del concepto seguían inalterables. Byrne no estuvo a la altura del título que había decidido reconvertir a los tiempos que corren, quizás porque el título había llegado mucho más lejos entonces, por planteamientos y por sinceridad expositiva, de lo que podía intentarse hoy día.

A Byrne le cayeron palos de todas partes, y la posibilidad de continuar aquel *remake* imposible quedó inconclusa. ¿O no? Marvel ha ido pasando de mano en mano en los últimos años, de suerte que quienes controlan su destino ya no son empresarios del mundo de la edición, sino otros grupos de poder económico que quieren beneficios a corto plazo, explotar el filón, reflotar la empresa (recuérdese que Marvel presentó suspensión de pagos hace un par de años, y su situación económica sigue sin ser boyante)... y venderla.

El personaje emblemático es Spider-Man, y de Spider-Man se prepara una película. ¿Qué mejor manera de estar al día —o tal vez no, porque cuando se estrene la película habrá que hacer otra versión— que ofrecer por enésima vez el origen, las andanzas, las vicisitudes del juvenil Peter Parker y sus amigos de instituto? Y, ya puestos, si el universo Marvel es demasiado difícil para los lectores de hoy, que se resisten a forzar un poco las neuronas para entender el pasado de los personajes (por no hablar de que los propios editores, capitalistas y e incluso los autores no conocen a los personajes y su trayectoria), también puede intentarse con otros títulos. Nace así la línea Ultimate, o cómo vender otra vez la vieja historia de siempre, adaptándola a los tiempos que corren, deformándola en lo que venga en gana y sea preciso. Si la continuidad (en palabras de Quesada) es un problema, se puede solucionar de dos maneras: obviándola o volviendo atrás.

Los títulos Ultimate (de momento *X-Men*, *Spider-Man* y *Los Vengadores*, ahora llamados The Ultimates) son ni más ni menos que el reconocimiento de un fracaso. Marvel ha estirado el chicle hasta más allá de lo posible, hasta dar con las limitaciones de un muro que no se atreve a romper, so pena de acabar con todo lo que fue un imperio en el que basa su historia y su prestigio. Los autores de hoy (por las circunstancias que sean, incapacidad o restricciones editoriales, que de todo hay) no están a la altura del talento de los hombres y mujeres que levantaron la empresa hace cuarenta años. Los personajes han perdido frescura. Los lectores ya no se identifican con sus andanzas, porque les parecen viejos carrozones que pueden despertar añoranza en sus padres, pero no en ellos.

HE DIDN'T FEEL LIKE GOING?!
SCHOOL ISN'T THE PARTY YOU THINK IT IS, ALRIGHT?
WELL, YOU'RE NOT SUPPOSED TO BE HAVING A PARTY, YOUNG MAN, YOU'RE SUPPOSED TO BE IN SCHOOL TO LEARN!

Ilustración Peter Parker y tío y tía

La solución es dar marcha atrás. Pero no, como quizá con valentía hizo DC con aquellas *Crisis*, borrando y empezando de nuevo. Marvel es eminentemente conservadora: se vuelve atrás, pero los títulos normales y comerciales continúan en el presente. Se inventa para la ocasión una especie de mundo alternativo, una Tierra-2-Marvel, si acaso. Y lo que se cuenta es ni más ni menos que la misma historia que ya se había contado antes, cambiada en los detalles mínimos, sustituyendo las ropas, coches, peinados y referentes «popculturales» de ayer por las ropas, coches, peinados y referentes «popculturales» de antes-de-ahora... todo coyuntural, en efecto, porque dentro de tres, cinco o siete años, esos mismos detalles habrán quedado obsoletos también: el tiempo es imparable.

Steve Ditko y Stan Lee crearon la primera historia de Spider-Man como quien tira un último cartucho, una bala al aire. En apenas once páginas de narración se contaba a la perfección quién era Peter Parker, cómo era su entorno, su vida de triste empollón alienado y sometido. El bello lema de la serie («Un gran poder exige una gran responsabilidad») ya estaba ahí. La síntesis del cómic en su estado puro. En aquellas once páginas no faltaba ni sobraba nada.

Han pasado casi cuarenta años y la historia de Peter Parker sigue siendo la misma... o casi. El primer arco narrativo de este nuevo *Ultimate Spider-Man* se compone de seis números (siete en la recopilación en tapa blanda, *Power and Responsibility*). Más de cien páginas para contar otra vez lo mismo. Se ha exprimido el mismo fruto y con él se han llenado seis o siete vasos de zumo.

Es la historia de siempre, condimentada a fuego lento, hecha con lo que había a mano en la cocina de los gustos: un dibujante que fue interesante y ahora está en horas bajas (Mark Bagley ayudado por las tintas de Art Thibert y Dan Panosian), pero que es capaz de ofrecer una puesta al día relativamente fresca, visto el desbarajuste de las series mensuales del trepamuros desde hace años; y un guión que aporta poquísimo a una historia que se ha contado ya demasiadas veces y que, con todo, no se logra estropear demasiado. Los responsables de la «historia» son Bill Jemas y Brian Michael Bendis, el guionista de moda contra el que John Byrne ha arremetido hace poco y quizás con buenas razones, debido a que su labor es meramente la de escribidor de un palimpsesto que otras manos más dotadas escribieron antes que él (incluido el propio Byrne). Jemas, no sé

si hace falta decirlo, es el capitoste máximo de Marvel que parece ahora querer jugar a creativo (su postfacio al tomo recopilatorio es impagable). El reconocimiento en los créditos a la labor ya existente e ineludible de Stan Lee y Steve Ditko casi se soslaya, como si su obra no hubiera existido nunca.

Dicen, y no hay motivos para dudarlo, que el tebeo se está vendiendo como rosquillas, apoyado por una muy buena campaña de *marketing* y con su inclusión en las páginas de Internet (la primera página de los tebeos y hasta el correo imitan las pantallas de los ordenadores, incluyendo los iconos para pulsar con el ratón). Si Byrne quiso unir el origen de Spider-Man con el del Doctor Octopus, este nuevo Spider-Man apócrifo, haciendo caso a las aventuras de los últimos años, lo une al del Duende Verde, responsable último del experimento que envenena a la araña y contagia de superheroicidad a Peter Parker (aquí se evita al menos el tedioso posoperatorio que incluyó Byrne en su versión). En la parte positiva, la aparición del tío Ben como hombre comprensivo, liberal y hasta de izquierdas, un ex *hippy* maduro y con coleta pero no decididamente anciano, y una tía May que parece no ser tan insoportablemente quejica como la original (a nadie se le ha ocurrido aún, parece, contar la historia de un Spider-Man no necesariamente huérfano de padre y madre, un convencionalismo de los cómics que aún no se ha superado); en la parte negativa, parece un poco ocioso alterar a capricho el físico de los personajes secundarios, desde Flash Thomson a Harry Osborn o J.J. Jameson y el propio Duende Verde, más parecido a una gárgola gigantesca (y que sin duda se verá alterado cuando la versión cinematográfica popularice al villano entre las masas). La muerte del tío Ben no tiene la fuerza ni el dramatismo que tuvo la original, aunque ahora sea un personaje conocido y no un simple rostro (bondadoso) en la sombra, quizá porque el acto de inacción de Peter carece de garra dramática, como tuvo entonces. Todavía no existen los *crossovers* de un título Ultimate a otro, pero tarde o temprano tendrán que producirse... y la bola de nieve de la continuidad echará a rodar de nuevo.

Quizás no sea un mal tebeo. Cuarenta años de trayectoria anterior hacen imposible juzgar este giro pretendidamente nuevo. Pero es un tebeo que no avanza más allá de los mismos planteamientos iniciales de Ditko y Lee. Es un *remake*, como pueda hacerse de cualquier película de éxito, y la comparación siempre resultará odiosa. Quienes no conozcan el original, quienes no hayan gozado y sufrido con aquel ingenuo escolar convertido en héroe a su pesar, quizá tengan

ahora la posibilidad de gozar y sufrir también con este niñato de flequillo largo y vestido a la última. Están en su derecho y en el fondo hasta se los envidia.

Pero podría hacerse algo más. La supuesta libertad creativa de la que presume esta línea Ultimate (¿real o también puro *marketing*?) podría y debería aplicarse también a los títulos mensuales de la casa. Podría hacerse algo más. Podrían explorarse otros caminos, iniciar otras veredas, potenciar otras rupturas.

Que eso, y no otra cosa, fue lo que Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko y tantos otros hicieron hace cuarenta años.

Todo lo demás, como esta versión «definitiva» de los personajes, es pura anécdota.

© 2001, Javier Quintana.

LIBERTY MEADOWS: LA GRAN OBRA DE FRANK CHO

M. Jónatan Rubio

El mundo de las tiras de prensa no sólo no está muerto, sino que goza de una salud envidiable. La publicación española de las famosas tiras Liberty Meadows de Frank Cho ya es una realidad, y es de esperar que esta serie de culto llegue a gozar de la popularidad y el aprecio de Calvin & Hobbes. El excelente trabajo que Frank Cho está realizando con estos personajes merece todo el reconocimiento posible.

FRANK CHO, EL MONO QUE DIBUJABA «NENAS»

Duk Cho nació en Seúl (Corea del Sur) en 1971. Siendo aún pequeño su familia emigró a Estados Unidos, a Belstville, en el estado de Maryland. Cuando era todavía un joven estudiante cambió su nombre por el de Frank para evitar que sus compañeros se rieran de él.

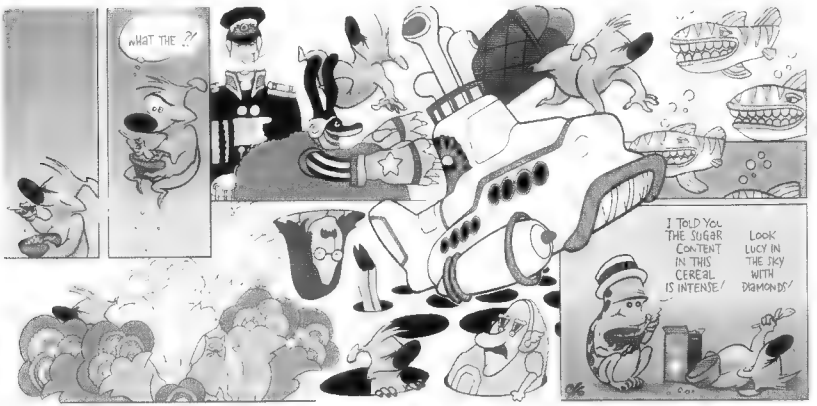
Ya de pequeño se sentía atraído por los cómics, si bien no por las tiras cómicas, sino por las series, especialmente por los cómics de superhéroes, sobre todo si tenían chicas guapas de por medio: *X-Men*, *Fantastic Four*, *Spider-Man* o *Wonder Woman* fueron algunas de sus lecturas preferidas de esa época. Pero también las aventuras de Tarzán le llamaron la atención desde niño. La fascinación que produjeron en él queda patente en sus colaboraciones ocasionales en el *Burroghs Bulletin*, así como en los dibujos en los que homenajea al hombre mono y todo su mundo. En esto tuvo también que ver la fascinación que le produjo la película *King Kong* (la original en blanco y negro), algo que podemos notar en los monos gigantes que pueblan su particular universo. Sin embargo, no se declara seguidor de las tiras cómicas, ni siquiera le agradaban en su mayoría, sólo unas pocas como Bloom Country, Far Side o Calvin & Hobbes le gustaban. Al menos hasta que conoció Li'l Abner: esta tira, junto con Bloom Country, sirvió para abrirle los ojos al mundo de las tiras cómicas. Actualmente asegura seguir Piranha Club, Mutts, Blondie y Doonesbury, y que su preferida es For Better or For Worse de Lynn Johnson (sí, en serio).

Aunque gracias a unas menciones que Jeff Smith hizo en la edición americana de *Bone* descubrió Pogo, de Walt Kelly, otra tira cómica que lo entusiasmó y que convirtió en referencia.

Cho reconoce que los autores que más lo han influido y a los que más admira son Frank Frazetta, Norman Rockwell, Al Williamson, N.C. Wyeth y Andrew Loomis.

Marchó para cursar estudios a la Escuela de Enfermería de la Universidad de Maryland, que se encuentra en el centro de Baltimore, una de las ciudades más importantes del estado. Allí comenzó a colaborar con el periódico de la facultad dibujando University' (cuya pronunciación sería «*university squared*», es decir, un juego de palabras entre «universidad al cuadrado» y «campus —o cuadrado— universitario»), serie en la que recogía a algunos personajes aparecidos antes en Everything but the Kitchen Sink, una tira que publicó en el periódico de su instituto, y a los que usaría de nuevo más tarde: Dean, Ralph y Leslie.

Ésta fue la serie que le encaminó a la sindicación. Digamos ahora que el sistema de *daily strips* estadounidense se basa en la «sindicación»; es decir, los autores



contactan con un *syndicate* (aunque habitualmente es al revés) que se encarga de «colocar» estas tiras en diferentes diarios.

Así pues, cuando llamaron a Cho, éste pudo ofrecerles la tira que estaba creando en su último semestre de estudios: Liberty Meadows.

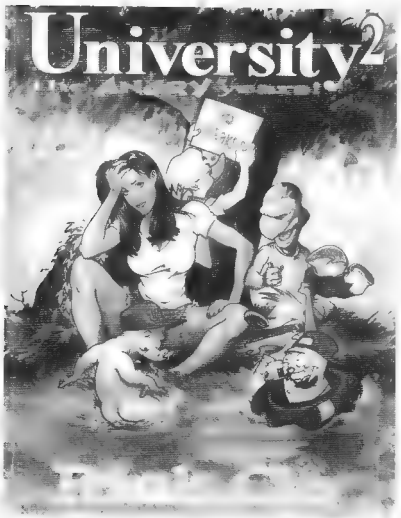
Después de este éxito ha seguido haciendo colaboraciones esporádicas, bien en portadas alternativas (*Dreams of Dawn, Jingle Belle*...) o *pin-ups* (*Batman: No Man's Land* 1, *Clayface/Poison Ivy, JSA Secret Files* 1, *Golden Age Wonder Woman*...) y actualmente dice estar trabajando en un número para *Cavewoman*, una serie sobre una mujer cavernícola (apuesto a que lo habrías adivinado) de la que Cho se declara ferviente seguidor; de hecho considera que es (junto con *Bone* y *Transmetropolitan*) uno de los mejores cómics de la actualidad. A esto se une que Frank Cho es uno de los mejores dibujantes de *hotties*, de «nenas», del momento, y si bien es capaz de dibujar casi cualquier cosa con una calidad asombrosa hay que reconocer que las «mujeres-cañón» las borda, las dibuja tan bien que resulta curioso saber que Cho no fue a ninguna escuela de dibujo. Se declara autodidacta y dice haber aprendido y perfeccionado su técnica mediante la práctica continuada, algo que ciertamente ha logrado.

En estos momentos Cho sigue con Liberty Meadows, aunque trata de sacar tiempo para terminar su *fill-in* de *Cavewoman* y ocuparse de algún otro proyecto, por supuesto algo relacionado con cómics y «nenas».

UNIVERSITY²: LA GÉNESIS DE LIBERTY MEADOWS

Cuando Frank Cho aceptó la sugerencia de escribir y dibujar una tira para el periódico de su universidad no podía suponer lo que acabaría pasando. Simplemente se limitó a recoger a algunos personajes que había creado antes y situarlos en un nuevo ambiente. La historia parte del momento en que un grupo de animales va a parar por error al departamento de admisiones de una universidad americana en vez de llegar a manos de los investigadores científicos que los esperaban; una vez allí aprovechan para matricularse y convertirse en alumnos de pleno derecho de la universidad.

Los antiguos personajes eran el cerdo Dean, el oso Ralph y Leslie, que por aquel entonces era una especie de judía gigante. A estos tres personajes se unió el pato Frank, un álter ego del dibujante creado uniendo su antiguo nombre (Duk, que sonaba Duck) con el actual, Frank. De este modo tenemos la organización cuasicoral que caracterizaría las tiras de Cho. Aunque la mayor parte de las tramas estaban centradas en Frank, también los otros personajes tendrían sus momentos de gloria. Además, aquí es donde los personajes tomaron su personalidad, basada según declaraciones de Cho en sus compañeros de residencia. Dean tomaría los modos del compañero de habitación de Frank, convirtiéndose en el cerdo machista y chauvinista que es ahora; también Leslie y Ralph tomarían rasgos de otros residentes que vivían en el mismo piso que Frank. Aquí nacería también Tony, inspirado por una novia realmente fea del compañero de habitación de Frank, y que



era el estudiante tonto y alcoholizado de University². Pero sin duda el personaje que marcaría esta tira fue Brandy, que logró ganar protagonismo a medida que avanzaba la tira, convirtiéndose en el objeto de deseo de Frank, aunque sin mucha suerte.

Esta tira ganó en 1994 el premio a la mejor tira universitaria y después el premio Scripps-Howard de periódicos nacionales.

La tira duró desde 1994 hasta 1996, año en que Cho terminó sus estudios y pasó a encargarse de Liberty Meadows. Estas tiras fueron recopiladas y editadas por el propio autor y ya han tenido dos reimpresiones más: en total se han editado entre las tres impresiones casi 100.000 copias de este recopilatorio autoeditado. Aunque las tramas no quedaron totalmente cerradas, Frank Cho no parece que vaya a seguir con ellas mientras dure Liberty Meadows.

LIBERTY MEADOWS: LOS MEJORES PRADOS

El 1 de abril de 1997 apareció la primera tira de Liberty Meadows, aunque no fue en el *Baltimore Sun*, sino en el *Washington Post*. Y con ella llegó algo que Cho ha convertido en marca de la casa: discutir con su editor.

La idea original de Cho era seguir con lo que estaba haciendo en University², pero situando ahora la acción en una reserva de animales. Sin embargo, los editores consideraron que la relación sentimental de un pato con una señorita estupenda era demasiado anormal y ordenaron a Cho convertir a su protagonista en un hombre. Cho aceptó tras muchas discusiones, pero lo que no quiso fue que conservara el nombre, pues ya no se sentía representado por el personaje. Propuso llamarlo Brodie, pero los editores creyeron inapropiada la existencia de un Brodie y una Brandie como personajes principales de la tira, e impusieron que el personaje se quedara con el nombre original, por lo que Cho decidió separarse definitivamente de este personaje creándose un álter ego, Frank el mono.

WOWEE ! CHECK OUT THIS NEAT STUFF. OSCAR SCISSORS, TAPE, PEN! OH COOL LOOKY! A DEODORANT!!
OFFICE SUPPLIES
WONDER WHAT BRAND IT'S LET'S SEE G-L-U-E-S-T-I-C-K IT'S SURE SPELLED FUNNY
OFFICE SUPPLIES
WEIRD NAME FOR A DEODORANT MUST BE NAMED AFTER A FAMOUS PERSON WHO SWEATS A LOT, LIKE AN ATHLETE OR A POLITICIAN
WANNA TRY IT OUT, OSCAR? IT MAKES YOUR UNDERARM STINK PRETTY
3RF TEE HEE HEE
RAISE YOUR ARM SEE YOU JUST RUB IT UNDER YOUR ARM LIKE SO
HEE HEE
OH YOU'RE SO TICKLISH HOLD STILL, YOU CRAZY WIENER DOG LET ME SMELL
WELL I GOT MOST OF THE GLUE OFF BUT I STILL DON'T KNOW WHY YOU GLUED YOUR HEAD INTO OSCAR'S ARMPIT TRUMAN

Portadas de *Liberty Meadows*, la última de ellas firmada por Adam Hughes

Liberty Meadows trata de una reserva a la que van animales bastante estrafalarios, en la que los humanos encargados tampoco están muy cuerdos y a los que puede pasar casi cualquier cosa. Entre los arcos argumentales aparecidos han tenido que luchar contra los dobles malvados de un universo paralelo, hacer frente a una invasión de castores o vivir la más divertida parodia de *Misery* jamás escrita.

Se trata, además, de una tira que basa su fuerza en que no conoce límites, tanto por el propio carácter del reparto como por la falta de un protagonista único, pues aunque el amor no confesado de Frank por Brandy parece centrar gran parte de los argumentos, también el resto de los personajes tiene sus tiras, incluso sus arcos argumentales, con momentos realmente brillantes.

EL REPARTO

·Brandy, psicóloga humana especializada en animales, muy bella. Tiene a Frank bebiendo los vientos por ella y parece que ella también siente algo. Es inteligente, resuelta y afectuosa, aunque sufra algunos problemas de falta de autoconfianza y tenga que soportar a una madre que es un mal bicho. Sus modelos, según confiesa Frank Cho, son Linda Carter, Bettie Page y dos chicas del instituto de Frank. Ella es el alma de Liberty Meadows.

·Frank; este veterinario es, en palabras de su creador «un personaje al estilo Woody Allen, un auténtico perdedor». Enamorado de Brandy, no se atreve a decírselo, quizá porque es algo neurótico, se ve constantemente menospreciado y, para

Tira de *Liberty Meadows* aparecida en el *Washington Post*

HI FRANK. SORRY TO INTERRUPT YOUR LUNCH, BUT ARE YOU DONE WITH THE FILE?
NOT YET, BRANDY
OH DEAR YOU HAVE SOME MUSTARD ON YOUR CHIN
LICK
THERE ALL GONE
!?
WIPE
JUST LET ME KNOW WHEN YOU'RE DONE.
Pop

colmo, también está acomplejado por su corta estatura.

·Jen, la compañera de piso de Brandy. Una mujer despampanante que se sabe guapa y a la que le gusta hacer bailar a los hombres a su son. Como diría Leslie: «En mi pueblo tenemos una palabra para mujeres como ella». Por cierto, es ingeniera de la NASA.

·Julius, propietario y director de Liberty Meadows, completamente despistado pues parece no enterarse nunca de lo que ocurre en la reserva. Su máxima aspiración en la vida es lograr atrapar a Khan, el gigantesco pez gato al que se la tiene jurada.

·Tony, el chapuzas encargado de los arreglos de Liberty Meadows. Digamos que no tiene demasiadas luces.

·Al, propietario de la taberna. Es un camarero al uso, o lo sería si no estuviera obsesionado por las conspiraciones secretas.

·Dean, todo un símbolo de Liberty Meadows. Este cerdo machista y chauvinista es mucho más que políticamente incorrecto. Su actividad principal es acosar a todas las jovencitas que se cruzan en su camino. Entró en Liberty Meadows para desintoxicarse, aunque no tiene ninguna voluntad de hacerlo.

·Ralph, un «oso» rescatado de un circo en el que lo maltrataban. La mente más brillante de Liberty Meadows, capaz de construir casi cualquier artilugio electrónico. Además es un fan irredento de *Star Wars*.

·Leslie, una rana hipocondríaca, con una personalidad bastante exigua. Realmente no es muy inteligente.

·Truman, patito rescatado de un desastre ecológico. Joven e ingenuo.

·Oscar, perro salchicha. En palabras de Frank Cho: «*'nuff said!*».

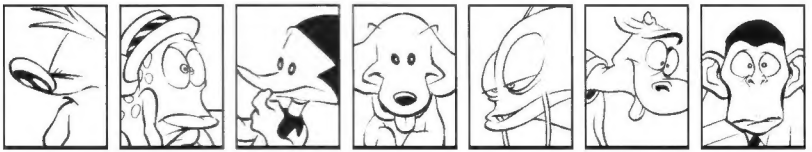
·Khan, el gigantesco pez gato que se burla de Julius.

·La Vaca, peligrosa criminal demente obsesionada con el periodista Marc DeRail.

·Frank Cho, el mono. Creador, guionista y dibujante de las tiras. El personaje más complejo, tanto que a veces parece real.

Con la creación de Frank el mono, no sólo tomó el camino contrario a la típica antropomorfización de los *funny animals*, además derribó estruendosamente la «cuarta pared» llegando a crear tiras en las que él era el centro del chiste, sin que el entorno o los personajes de Liberty Meadows llegaran a intervenir. Como muestra, su propia boda apareció en una tira, junto a una nota en la que pedía disculpas por no haber podido dibujar una tira.

Esto era algo que ya había hecho antes en University durante la época de exámenes, pero que en Liberty Meadows

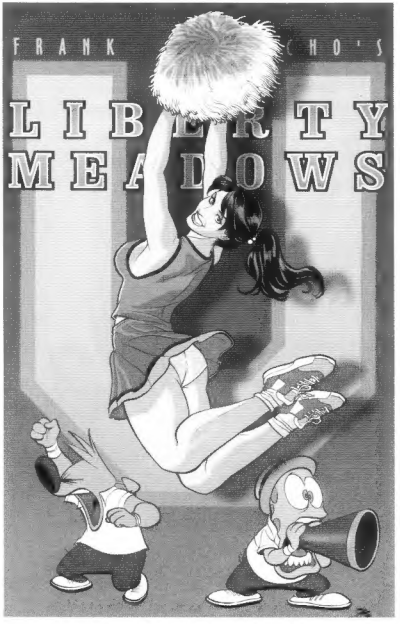


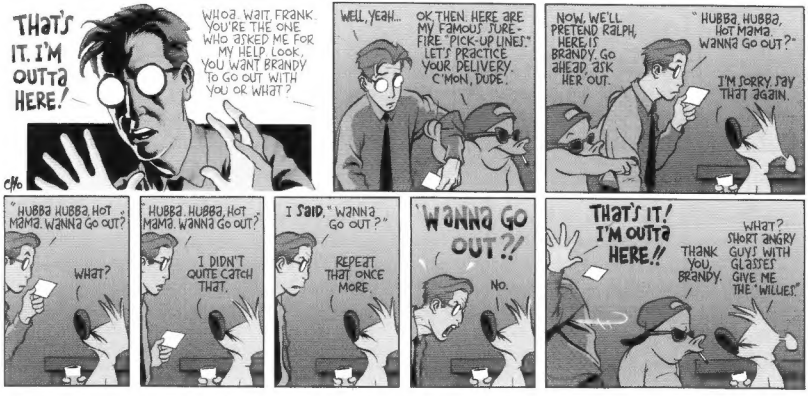
explotaría más aún. El mono aparecía dibujando la tira, imaginando nuevas tramas, peleándose con el editor Richard Weed o luchando con sus fans. Además de esto, también han aparecido chistes «infantiles» («The yard apes») cubriendo algo inconveniente o junto a una nota en la que el autor lamentaba no haber podido dibujar la tira diaria. También hay días en los que prefiere hacer una ilustración más trabajada (aún más) y sólo incluye una nota señalando que «hoy no hay chiste». Incluso se atrevió a romper la clásica organización de viñetas sin llegar a abandonarla, creando viñetas contexto o de formas irregulares, dotando a su tira de una mayor libertad mediante estos recursos.

El humor de Cho es en gran parte referencial, mediante homenajes a películas, cuadros, series de televisión o cualquier cosa que se le pase a Cho por la cabeza, lo que incluye otras tiras cómicas. Personajes tan populares como Woodstock, Dilbert o Haggar han aparecido por su tira, bien haciendo un *cameo* o constituyendo el chiste de la tira; aunque el personaje que se lleva la palma es Mary, una mujer realmente fea (ni siquiera tiene nariz) que es una mezcla de Bridget Jones y Ally McBeal, convirtiéndose en el blanco de las ironías de Cho en un gran número de tiras. Si bien ella es la que más veces ha aparecido, sin duda la más citada es Familiy Circus paradigma de las «tiras cómicas para toda la familia», algo así como el *Médico de familia* de las tiras, y que también tiene que soportar las puyas de Cho.

Uno de los momentos más celebrados ocurrió cuando censuraron una de sus tiras, algo bastante habitual, pero le permitieron dibujar a Frank el mono explicando sólo con letras lo que debería haber aparecido: el resultado fue incluso más desvastador que dibujado.

Y es que si algo ha sufrido Cho en todos estos años publicando ha sido la censura, pero censura de verdad, no como la del Comics Code: desde el principio ha tenido que enfrentarse a problemas editoriales, no sólo imposiciones sobre las historias que contaba o sobre el rumbo de determinadas historias, también hay una serie de palabras que le tienen vedadas: Dios, Infierno, Diablo, sujetador, medias, *suck*, *Damn!*. Además, con la excusa de ser una tira para un diario familiar y preocupados por el efecto que podía suponer para los niños, le pusieron en aprietos en varias ocasiones (durante la antes mencionada historia de los castores en Liberty Meadows tuvo sus más y sus menos con la palabra «castor» —el equivalente en España sería «conejo», o «concha» en Sudamérica—) y tampoco permitieron diversas «parodias»: así, fueron rechazadas tiras en las que el autor parodiaba el estilo de Charles Schulz, una en la que ironizaba sobre Jar Jar Binks y *La amenaza fantasma* y, muy especialmente, un chiste que representaba el final de una línea




THAT'S IT. I'M OUTTA HERE!
WHOA. WAIT, FRANK. YOU'RE THE ONE WHO ASKED ME FOR MY HELP. LOOK, YOU WANT BRANDY TO GO OUT WITH YOU OR WHAT?
WELL, YEAH...
OK, THEN. HERE ARE MY FAMOUS "SURE-FIRE "PICK-UP LINES." LET'S PRACTICE YOUR DELIVERY. C'MON, DUDE.
NOW, WE'LL PRETEND RALPH, HERE, IS BRANDY. GO AHEAD, ASK HER OUT.
"HUBBA, HUBBA, HOT MAMA. WANNA GO OUT?"
I'M SORRY, SAY THAT AGAIN.
"HUBBA HUBBA, HOT MAMA. WANNA GO OUT?"
WHAT?
HUBBA. HUBBA, HOT MAMA. WANNA GO OUT?
I DIDN'T QUITE CATCH THAT.
I SAID, "WANNA GO OUT?"
REPEAT THAT ONCE MORE.
WANNA GO OUT?!
No.
THAT'S IT! I'M OUTTA HERE!!
THANK YOU, BRANDY.
WHAT? SHORT ANGRY GUYS WITH GLASSES GIVE ME THE "WILIES."

Interrelación surrealista entre animales y hombres en un parque dominado por las relaciones afectivas

argumental: en este final se hablaba de «Renacimiento» por medio de una conversión al cristianismo y se usaba para un *cameo* a los personajes de B.C., una tira muy afamada en América cuyo autor, Johnny Hart, es un converso bastante —*ejem*— radical; lamentablemente, los llevaba el mismo sindicato y Johnny Hart había sido uno de sus grandes autores durante mucho tiempo, por lo que el sindicato decidió censurar esa tira sin admitir ninguna discusión. Tantas y tan continuadas fueron las batallas que el 1 de abril de 1998 el *Washington Post* decidió prescindir de la tira de Frank Cho para poner en su lugar la tira basada en la serie de televisión *Rugrats*. Por suerte, los aficionados a Liberty Meadows hicieron suficiente fuerza por medio de cartas y correo electrónico para lograr que el *Post* readmitiera la tira. Eso no significó el fin de la censura, ni mucho menos; sólo permitió que Liberty Meadows siguiera publicándose, como hasta ahora.

Por fortuna, la creación de Insight Studios junto con Mark Weathley, Allan Gross y Marc Hempel, le permitió tener un sello en el que publicar sus tiras tal y como él las creó, tras muchos problemas con el sindicato, claro. En este sello ha publicado un recopilatorio de University[2] y una serie de cómics en los que recopila las tiras de Liberty Meadows; en el momento de escribir este artículo ya se ha publicado el número 20, que cuenta con portada de Adam Hughes y en el que las tiras recopiladas por esta colección llegan a noviembre de 1999.

© 2001, M. Jónatan Rubio.

Boletín de suscripción

Deseo suscribirme por los 6 próximos números a la(s) revista(s) a partir del nº.....:

☐ **GIGAMESH** - 20.00 € ☐ **STALKER** - 20.00 € ☐ **YELLOW KID** - 20.00 €

Europa: 30.00 € Resto del mundo: 40.00 €

Deseo recibir los números de:

GIGAMESH:

☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16

☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25

☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

STALKER:

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9

☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

YELLOW KID:

☐1 ☐2 a 3.60 € cada uno

Europa: 5.40 € Resto: 7.20 €

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

TELÉFONO:..... CORREO ELECTRÓNICO:.....

TOTAL €:..... FORMA DE PAGO: ☐ VISA ☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL

TITULAR:.....

VISA Nº. _ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ /_ _ _ _ FIRMA:

CADUCIDAD: _ _ /_ _

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona

GIGAMESH

vicio y subcultura

"Una fantasía altamente inteligente y una vívida superposición de mitos y leyendas."
Publishers Weekly

"Un fantástico torbellino superrealista, un proyectil comicogrotesco disparado hacia un mañana que ya está ocurriendo."
Timothy Leary

"Un texto de enorme riqueza y complejidad, contundente, ferozmente imaginativo e imprevisible; tiene un talante visionario excepcional."
Ursula K. LeGuin

"Es imposible explicar la intensidad y complejidad de este libro, tanto en el aspecto emocional como en el intelectual."
Russell Letson

"*En costas extrañas* me hizo recordar por qué me apasioné a la lectura originalmente."
Orson Scott Card

"Ha demostrado que es uno de los mejores estilistas, uno de los creadores más imaginativos y uno de los narradores más vigorosos."
Nick Gevers

GIGAMESH

La revista de cabecera de los aficionados a la ciencia ficción y la literatura fantástica. Relatos, análisis y críticas de las novedades editoriales más destacadas cada dos meses. Una publicación seria y rigurosa única en su ámbito.

STALKER

La actualidad de la televisión y el cine fantásticos examinada a fondo cada dos meses. Reflexión y análisis sobre los estrenos y las cinematografías más destacadas, con secciones fijas de vídeo, bandas sonoras y fx.

YELLOW KID

La revista definitiva sobre el mundo del cómic. Ensayos que analizan en profundidad todos y cada uno de los aspectos que rodean la historieta, estudios sobre los creadores más importantes y análisis de las obras más influyentes.

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53
08010 Barcelona

Visítanos en **www.gigamesh.com**